Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/17 · Ausgabe 241 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS BESTES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 05

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

ZELDA
POSTER & GUIDES!

Großes Weltkarten-Poster mit allen Schrein-Fundorten + 18 Seiten Guides zu Schreinen, Titanen & Erinnerungen!

Schon jetzt im Test!

MARIO KART 8

Größer, schicker, besser und endlich mit richtigem Schlachtmodus: Deswegen ist Mario Kart 8 Deluxe für Switch unschlagbar gut!

YO-KAI WATCH 2

3DS-Rollenspiel ausgiebig getestet: Kann der zweite Teil der charmanten Pokémon-Alternative noch mal eins draufsetzen?

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Mit der Strategie, die Switch zeitgleich mit dem herausragenden *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* im März zu veröffentlichen, fährt Nintendo bisher ausgesprochen gut. Direkt zum Launch wurden Verkaufsrekorde gebrochen und sowohl die Konsole als auch die Switch-Version von *Zelda* sind so gut wie durchgehend ausverkauft (mehr dazu in unserer Reportage). Nun braust mit *Mario Kart 8 Deluxe* schon der nächste Hit-Kandidat heran und wir haben für euch bereits knapp zehn Tage vor Veröffentlichung (oder im Fall unserer Abonnenten ganze zwei Wochen vorher) den Test der aufgemotzten Switch-Fassung des Fun Racers parat! Wie gut ist der neue Schlachtmodus? Wie viel Spaß machen die Rennen auf Nintendos neuer Konsole? Was für Verbesserungen stecken bei der *Deluxe*-Version sonst noch so unter der Haube? Diese und viele weitere Fragen beantwortet unser Test zum bisher größten *Mario Kart* aller Zeiten.

Darüber hinaus erwarten euch zahlreiche Test-Berichte zu weiteren Switch-Spielen, unter anderem zum rasanten Sci-Fi-Raser *Fast RMX*, dem fabelhaften 2D-Hüpfer *Shovel Knight: Treasure Trove*, dem zuckersüßen Koop-Spaß *Snipperclips* und dem Oldschool-Rollenspiel *I am Setsuna*. 3DS-Besitzer gehen in dieser Ausgabe ebenfalls nicht leer aus, denn wir beleuchten den humorigen *Pokémon*-Konkurrenten *Yo-kai Watch 2* im ausführlichen Test. Der zweite Teil glänzt mit zahlreichen neuen Features und ist auch für Neueinsteiger in die Serie super geeignet. Ihr seid eher daran interessiert, was künftig für die Switch kommt? Dann lohnt sich auf jeden Fall ein Abstecher in unsere Vorschau zu *Splatoon 2*, wo wir unsere mehrstündigen Spielerfahrungen zum Online-Shooter teilen.

Ein grandioses Paket haben wir diesmal für Fans des neuen *Zelda*-Abenteuers geschnürt. Da wäre zunächst das coole XL-Poster, auf dem ihr zusätzlich zu einem wunderschönen Panorama-Motiv auch eine komplette Weltkarte von Hyrule findet – inklusive Einzeichnungen zu den Fundorten sämtlicher Schreine, Türme, Dörfer, Ställe und sonstiger wichtiger Ortschaften! Ferner findet ihr auf sagenhaften 18 Seiten umfangreiche Lösungs-Guides zu den Titanen-Dungeons mit Taktiken für die Bosskämpfe, den ersten Teil unserer Schreine-Komplettlösung sowie einen Guide zu Links verlorenen Erinnerungen. Frohes Erkunden!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

MARIO KART 8 DELUXE (Test)

Seite 20

Mario düst mit seinem Kart endlich auch auf die Switch. Wir fahren mit!

YO-KAI WATCH 2 (Test)

Seite 36

Die charmanten Yo-kai sind wieder da! Lohnt sich der erneute Besuch?

ZELDA: BREATH OF THE WILD (Service)

Seite 68

Mit unseren Guides findet ihr euch in Hyrule zurecht.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Obwohl unser Test zu *Mario Kart 8 Deluxe* erst ziemlich kurz vor der Deadline für diese Ausgabe losgehen konnte, waren sowohl Lukas als auch Johannes Feuer und Flamme dafür, mit dem Kart über die Piste zu brettern. Wer der glückliche Haupt-Tester geworden ist, erfahrt ihr ab Seite 20.
- **Einen Monat lang auf den Spuren von Link:**
  Unser Praktikant Christian Alo hatte das Glück (und die Verantwortung), die ausführlichen Lösungs-Guides zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zu erstellen. Daher durfte er einen ganzen Monat lang beinahe die ganze Zeit im schönen Hyrule verweilen. Trotzdem reichte die Zeit nicht aus, um das gigantische Spiel komplett zu lösen. Wahnsinn!
- **20 Jahre N-ZONE – eure Chance, uns zu treffen!**
  Anlässlich unseres Jubiläums laden wir bis zu zehn glückliche Leser im Mai ein, uns einen Tag lang in der Redaktion zu besuchen. Vor Heftabgabe waren noch Plätze frei, ihr habt also gute Chancen, dabei zu sein! Mehr dazu auf Seite 6.

DAS TEAM

HEFTINHALT 05/2017

TEST | MARIO KART 8 DELUXE

LUKAS

Mario Kart 8 war auf Wii U ein Spitzenrennspiel, hatte aber noch ein paar Mankos. Die *Deluxe*-Fassung bügelt diese größtenteils aus.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 10

Switch

Splatoon 2 12

TEST

Meinungsmache 16
Termine 18
Topspiele 40
Wertungen & Team 14

Switch

ACA Neo Geo Metal Slug 3 (eShop) ... 53
ACA Neo Geo Shock Troopers (eShop) 58
ACA Neo Geo Waku Waku 7 (eShop) .. 58
Blaster Master Zero (eShop) 52
Fast RMX (eShop) 26
Human Resource Machine (eShop) ... 55
I am Setsuna (eShop) 33
Little Inferno (eShop) 55
Mario Kart 8 Deluxe 20
New Frontier Days: Founding Pioneers (eShop) 53
Shovel Knight: Treasure Trove (eShop) .. 28
Sky Force Anniversary (eShop) 57
Skylanders Imaginators 34
Snake Pass (eShop) 32
Snipperclips (eShop) 30
VOEZ (eShop) 30
Vroom in the Night Sky (eShop) 59
World of Goo (eShop) 54

3DS

Blaster Master Zero (eShop) 52
Bye-Bye Boxboy! (eShop) 56
New Frontier Days: Founding Pioneers (eShop) 53
Parascientific Escape: Gear Detective (eShop) 57
Urban Trial Freestyle 2 (eShop) 59
Yo-kai Watch 2 36

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo Switch: Gelungener Verkaufsstart – doch wie geht's weiter? 48

ONLINE

Nintendo eShop 52

RETRO

Die N-ZONE Zeitreise 64
Game Boy: Launch in ein neues Handheld-Zeitalter 60

SERVICE

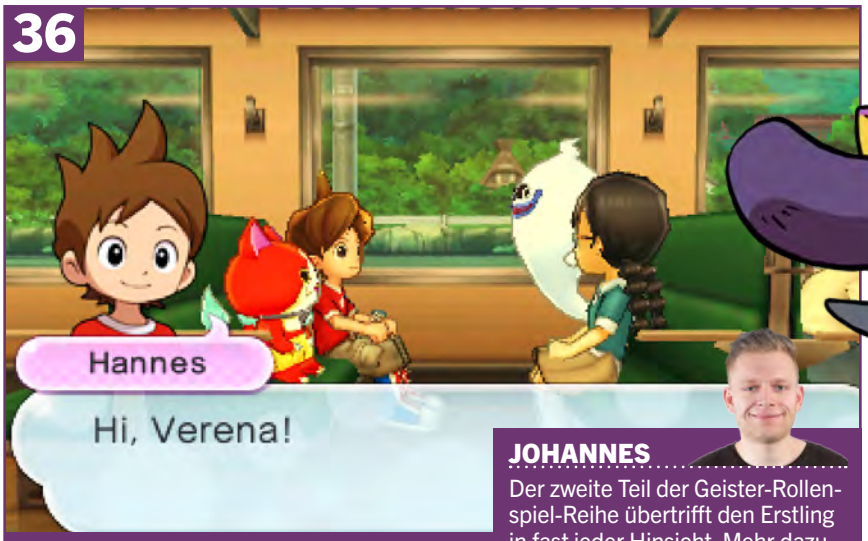
Erstes Switch-Zubehör im Test 66
Tipps & Tricks: Zelda: BotW
– Alle Titanen-Dungeons gelöst 68
– Alle Schreine gelöst – Teil 1 77
– Fundorte aller Foto-Erinnerungen ... 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96



36

TEST | YO-KAI WATCH 2

JOHANNES

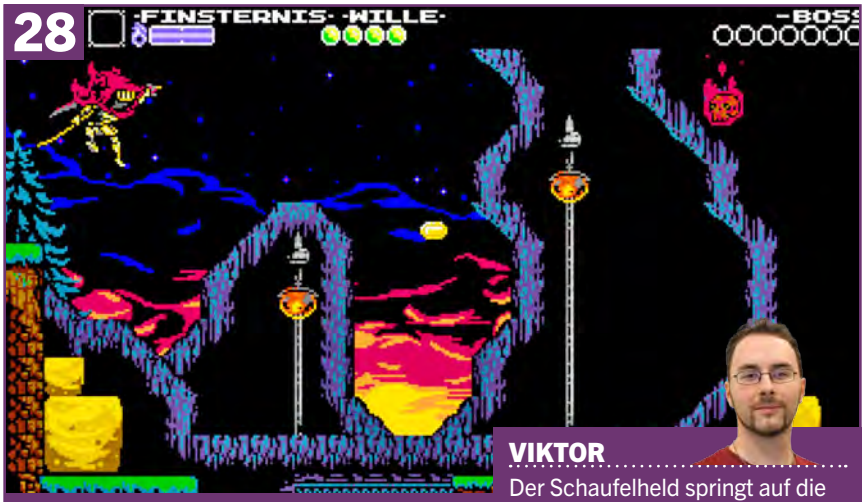
Der zweite Teil der Geister-Rollenspiel-Reihe übertrifft den Erstling in fast jeder Hinsicht. Mehr dazu lest ihr in unserem Test.

12

VORSCHAU | SPLATOON 2

KATHARINA

Wir haben uns im Global Testfire zu *Splatoon 2* in die Farb-Schlacht gestürzt und berichten euch von unseren Erfahrungen.



28

TEST | SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

VIKTOR

Der Schaufelheld springt auf die Switch und bringt sogar eine komplett neue Kampagne mit. Unser Test verrät, wieso das super ist!

Alle Titel der Ausgabe

ACA Neo Geo Metal Slug 3, Start 53
ACA Neo Geo Shock Troopers, Online 58
ACA Neo Geo Waku Waku 7, Online 58
Alleyway, Retro 62
Baseball, Retro 63
Blaster Master Zero, Online 52
Bye-Bye Boxboy!, Online 56
Fast RMX, Test 26
Human Resource Machine, Online 55
I am Setsuna, Test 33
Litte Inferno, Online 55
New Frontier Days: Founding Pioneers, Online 53
Parascientific Escape: Gear Detective, Online 57
Shovel Knight: Treasure Trove, Test 42
Sky Force Anniversary, Online 57
Skylanders Imaginators, Test 34
Snake Pass, Test 32
Snipperclips, Test 30
Splatoon 2, Vorschau 12
Super Mario Land, Retro 62
Tetris, Retro 61
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild, Magazin/Service 07/68
Urban Trial Freestyle 2, Online 59
VOEZ, Test 35
Vroom in the Night Sky, Online 59
World of Goo, Online 54
Yo-Kai Watch 2, Test 36

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

20 JAHRE N-ZONE

WIR FEIERN DAS JUBILÄUM MIT TOLLEN AKTIONEN!

N-ZONE Lesertreff! Digital-Ausgabe zum Schnäppchenpreis! Und noch vieles mehr erwartet euch zum großen Jubiläum!

20 Jahre N-ZONE und stolze zehn Jahre seit dem letzten Lesertreff: das schreit ja förmlich nach einer neuen Runde! Schickt uns eine Mail, in der ihr in wenigen Sätzen von eurer schönsten N-ZONE-Erinnerung erzählt, an johannes.gehrling@computec.de. Mit etwas Glück laden wir euch dann am Freitag, den 05. Mai 2017, zu uns in die Redaktion ein!

Liebe N-ZONE-Leser, -Abonnenten, -Fans und -Freunde: Mit der nächsten Ausgabe feiert Deutschlands großes Nintendo-Magazin sein 20-jähriges Jubiläum! Ganze zwei Dekaden voller Vorschauen, Tests, Reportagen, Specials, News, Interviews, Community-Inhalten, Tipps und Tricks und noch vieles mehr rund um das japanische Traditionsunternehmen und dessen Konsolen sowie Spiele liegen hinter uns. Stolze 242 Ausgaben hat die Redaktion nächsten Monat in den unterschiedlichsten Zusammensetzungen über die Jahre zustande gebracht. Für uns ein Grund, dieses große Jubiläum mit vielen tollen Aktionen zu feiern. Eine davon haben wir im letzten Heft schon angekündigt: **der große N-ZONE-Lesertreff 2017 am Freitag, den 05. Mai 2017.** Bis zu zehn auserkorene Leser dürfen uns an diesem Tag in der Redaktion besuchen. Dabei zeigen wir euch den Alltag eines waschechten N-ZONE-Redakteurs: vom Test-Spielen über das Schreiben von Artikeln bis hin zu den alltäglichen Albereien könnt ihr euch auf interessante und spannende Eindrücke freuen, bei denen ihr die Heftproduktion live miterleben und Fragen stellen könnt! Am Abend lassen wir den Tag dann mit einem Essen ausklingen, bei dem ihr euch mit uns ungezwungen über die N-ZONE sowie Nintendo und dessen Spiele unterhalten könnt. Ihr habt Lust darauf? Wenn ihr mindestens 18 Jahre alt seid, schreibt uns einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und erzählt uns in wenigen Sätzen von eurer schönsten N-ZONE-Erinnerung. Die zehn besten Einsendungen werden dann von uns ausgewählt und ihre Autoren in die Redaktion eingeladen. Für Fahrtkosten und eine etwaige Übernachtung kommen wir zwar nicht auf, für euer leibliches Wohl vor Ort ist aber gesorgt! Beachtet außerdem, dass an diesem Tag zahlreiche Fotos gemacht werden, die in einem Special einer nachfolgenden Ausgabe verwendet werden.

Doch damit nicht genug! **Ebenfalls könnt ihr die nächste N-ZONE 06/17 in der digitalen Ausgabe zum großen Jubiläum zu einem Schnäppchenpreis von gerade einmal 0,99 Euro ergattern!** Über die Computec-Kiosk-App für iPhone, Android und Amazon Apps bekommt ihr das brandneue Heft zum Vorzugspreis. Damit begleitet euch die N-ZONE jetzt überallhin – egal, ob auf dem Tablet, Smartphone, Kindle Fire oder im Browser am PC und Laptop. Und bares Geld spart ihr somit auch noch!

Aber auch das war noch nicht alles. Haltet in den nächsten Ausgaben weiterhin die Augen offen, denn wir haben noch mehr Sonderaktionen rund um das 20-jährige Jubiläum geplant. Was noch alles auf euch zukommt, erfahrt ihr schon bald. Bis dahin: wir danken allen Lesern, Fans und sonstigen Begleitern der N-ZONE, die unser Heft seit zwei Jahrzehnten überhaupt erst zu dem machen, was es ist. Hoffentlich haltet ihr uns noch lange die Treue, damit wir in weiteren 20 Jahren dann das 40-jährige Jubiläum feiern können!

ERFOLGREICHER SWITCH-VERKAUFSSTART

Switch Am ersten Verkaufswochenende fuhr die Konsole gleich mehrere Unternehmensrekorde ein.

Die Hybrid-Konsole der Japaner hat, wie vom Unternehmen erhofft, einen fulminanten Verkaufsstart hingelegt. Innerhalb weniger Tage waren nahezu alle der etwa 2 Millionen Geräte des ersten Produktionszyklus weltweit vergriffen. Am ersten Verkaufswochenende gingen allein in Japan 330.637 Konsolen über die Ladentheke – und damit mehr als von der PS3, PS4 und Wii U zu ihrem jeweiligen Launch. Zudem verkaufte sich *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* im Heimatland im gleichen Zeitraum etwa 190.000 Mal. In Europa legte die Switch sogar den erfolgreichsten Verkaufsstart einer Nintendo-Konsole aller Zeiten hin. Zwar gibt Big N keine genauen Zahlen für ganz Europa preis, allerdings liegen die Zahlen für Großbritannien (80.000), Frankreich (105.000) und Spanien (45.000) vor. Auch in den USA fuhr die Switch den erfolgreichsten Nintendo-Konsolen-Launch aller Zeiten ein. Hier wurden in den ersten drei Tagen ebenfalls mehr Switch-Geräte als seinerzeit Wiis abgesetzt. Zu guter Letzt konnte die neue Konsole auch in Australien und Neuseeland viele Kunden überzeugen. Wie in Europa und den USA markiert die Switch hier den erfolgreichsten Konsolen-Launch in Nintendos Geschichte; zudem wurden mehr Kopien von *Zelda: Breath of the Wild* verkauft als vor einigen Jahren von *Wii Sports*. Alle Zahlen beziehen sich wohlgemerkt nur auf das erste Wochenende nach Release, also Freitag, Samstag und Sonntag. Seitdem sind die Verkaufszahlen natürlich eingebrochen, weil Nintendo bisher nicht ausreichend Konsolen produzieren kann, um der immensen Nachfrage gerecht zu werden.

BESTNOTEN FÜR ZELDA BREATH OF THE WILD

Switch Das neue *Zelda*-Epos gehört zu den bestbewerteten Spielen aller Zeiten.

Viele Jahre hat Nintendo in die Entwicklung des neuesten *Zelda*-Abenteuers gesteckt. Diese Arbeit hat sich bezahlt gemacht, geht man nach den Bewertungen der internationalen Fachpresse. Mit einer Durchschnittswertung von 97 von 100 Punkten belegt *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* einen der oberen Plätze der Bewertungs-Plattform Metacritic. Damit gesellt sich der Titel zu solchen Größen wie *GTA 4 und 5*, *Super Mario Galaxy 1 und 2*, *Perfect Dark* und *Tony Hawk's Pro Skater*. In den Nutzer-Bewertungen kommt Links neues Abenteuer dagegen deutlich schlechter weg. Den ersten Platz der bestbewerteten Spiele aller Zeiten belegt übrigens auch ein *Zelda*-Titel: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* für das Nintendo 64 mit einer Durchschnittswertung von 99 von 100 möglichen Punkten. Irre!

N-ZONE-STECKBRIEF #20

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Funky Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country (1994)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Funky Kong ist wohl der Coolste in der Kong-Famile. Er trägt meist stylische Jeans-Shorts, Sonnenbrille und Kopftuch.

KURZBIOGRAFIE:
Funky Kong ist ein Mitglied der Kong-Familie, zu der unter anderem auch Donkey, Diddy und Cranky Kong gehören. Bei seinem ersten Auftritt in *Donkey Kong Country* auf dem SNES leitet er den Laden „Funkys Flüge". Dort kann man mit einem Flugfass andere Teile der DK-Insel bereisen. Auch im 3D-Abenteuer *Donkey Kong 64* betreibt er einen Laden namens „Funkys Arsenal", wo sich die restliche Kong-Famile mit Waffen eindecken kann. Im neuesten *Donkey Kong Country*-Ableger *Tropical Freeze* für die Wii U versucht er sein Glück abermals als Betreiber eines Geschäfts namens „Funkys Krimskramskiste".

TRIVIA:
In *Mario Kart Wii* ist Funky einer der besten Fahrer. Zum Freischalten müsst ihr im Zeitfahren vier Expertengeister freischalten oder 2250 Rennen absolvieren. Es ist sein erster Auftritt in einem *Mario*-Spiel, womit er das insgesamt fünfte Mitglied der Kong-Familie in einem *Mario*-Titel ist. Sein Maxi-Kart in *Mario Kart Wii* ist übrigens weiß-blau.

ILLEGALE FLASH-KARTEN

NINTENDO GEWINNT VOR GERICHT IN KANADA

Biz Der Handel mit Flash-Karten und Mod-Chips ist in Kanada kein Kavaliersdelikt.

Nintendo gibt sich sehr viel Mühe, durch stetige Updates die Stabilität seiner Konsolen zu verbessern. Meist werden damit auch Lücken geschlossen, welche sich Flash-Karten, Mod-Chips und Co. zunutze machen, um das System zu öffnen und beispielsweise illegale ROMs von Spielen zum Laufen zu bringen. In Kanada hat Big N nun ein Gerichtsverfahren gegen einen Händler solcher Modding-Tools gewonnen. Im Detail geht es um eine Firma namens Go Cyber Shopping Ltd. Diese verkaufte über Jahre hinweg zum Beispiel die Sky3DS-Flash-Karte und andere Tools. Wie das Gericht entschied, ist dieser Verkauf illegal. Das Unternehmen muss 12,76 Millionen kanadische Dollar Strafe an Nintendo zahlen – das entspricht nach aktuellem Wechselkurs knapp 9 Millionen Euro. Zudem muss die Firma auf ihrer Website eine Entschuldigung veröffentlichen. Nintendo befindet sich schon seit vielen Jahren rund um die Welt vor Gerichten im Kampf gegen Entwickler, Hersteller und Verkäufer von Flash-Karten, Mod-Chips und Co. Das Traditionsunternehmen möchte stets die volle Kontrolle über seine Konsolen und Systeme behalten und geht in diesem Bereich deshalb sehr restriktiv vor.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

ZELDA-SPECIAL

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

971: Auf der GDC 2017 zeigte Nintendo einen frühen Prototyp von *Zelda: Breath of the Wild*. Überraschenderweise ist dieser in 2D gehalten und grafisch nur eine minimal aufgehübschte Version des NES-Erstlings. In diesem frühen Prototyp ließen sich schon viele Mechaniken aus dem neuen Teil anwenden.

972: Eine frühe Fassung von *Zelda: Breath of the Wild* versetzt Spitzohr Link in eine moderne Zeit. So gab es Konzepte namens „Hyrule Wars“ und „The Legend of Zelda: Invasion“, in denen Aliens in der Spielwelt eintreffen sollten und den Ableger stark im Science-Fiction-Bereich angesiedelt hätten.

973: Statt der schlussendlichen Aufteilung Hyrules in *The Legend of Zelda: A Link to the Past* in Licht- und Schattenwelt sollte es eigentlich noch mehr Welten geben. Veränderungen in der einen Umgebung hätten alle anderen Welten ebenfalls beeinflussen sollen. Das Konzept war jedoch zu komplex und so beschränkte man sich auf zwei Versionen Hyrules.

974: Benutzt man in *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* die Feuerhandschuhe und schleudert einen Feuerball, kann man den typischen Mario-Sound der Feuerblume hören.

975: Sieht man sich in *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* den Kuriositätenladen durch das Guckloch von Kafeis Versteck ganz genau an, kann man dort einen alten Bekannten entdecken: R.O.B., den NES-Roboter aus den 80er Jahren!

976: Während der Entwicklung von *Hyrule Warriors* gehörte der Gnom Tingle anfangs zu den regulären Startcharakteren. Eiji Aonuma, verantwortlich für die *Zelda*-Serie, riet den Entwicklern jedoch zu seiner Entfernung, da Tingle gerade im Westen nicht sonderlich beliebt ist. Jedoch wurde Tingle mit dem Erscheinen des *Majora's Mask*-Erweiterungspacks im Januar 2015 dem Spiel letztendlich doch noch hinzugefügt.

977: Sowohl frühe Werbeclips von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* als auch der berühmte erste *Twilight Princess*-Trailer von der E3 2004 nutzen den Soundtrack aus dem Film *Conan der Barbar*. Er trägt den Titel *Riddle of Steel*.

978: In allen Versionen von *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ist es möglich, als erwachsener Link dem Besitzer des Angelteichs durch einen gezielten Angelwurf die Kopfbedeckung zu stehlen. Versenkt man sie anschließend im Teich, muss man 50 Rubine Strafe zahlen. Auf seine Mütze muss der gute Mann für den restlichen Spielverlauf dann allerdings verzichten.

979: Im ersten *The Legend of Zelda* für das NES bestand das Triforce nur aus zwei Teilen. Das dritte Teil, das Triforce des Mutes, wurde erst in *Zelda II* für die gleiche Konsole hinzugefügt. Die anderen beiden Teile symbolisieren übrigens die Weisheit und die Kraft. Träger der drei Teile sind Link (Mut), Prinzessin Zelda (Weisheit) und Serien-Bösewicht Ganon (Kraft).

980: Der 3DS-Titel *Super Mario 3D Land* würdigt die *Zelda*-Serie auf ganz besondere Art: Level 5-2 spielt sich wie alte *Zelda*-Ableger aus der Vogelperspektive und nutzt Soundeffekte aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Zudem müsst ihr wie bei *Zelda*-Spielen Fackeln anzünden und Gegner besiegen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH)

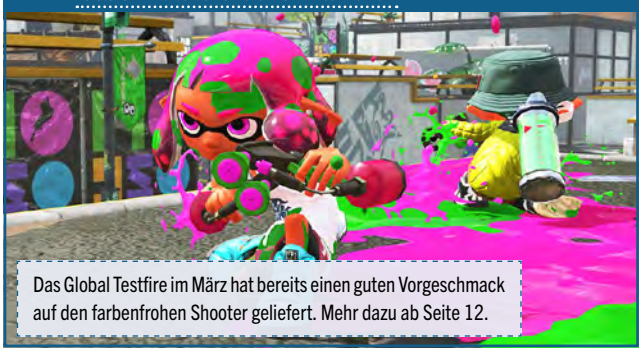
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

Während unsere Leser zurzeit noch fleißig das wunderschöne Hyrule in *Zelda: Breath of the Wild* erkunden, steht schon bald *Mario Kart 8 Deluxe* an der Startlinie. Was der Fun-Racer für Switch unter der Haube hat, erfahrt ihr in unserem großen Test ab Seite 20!

Switch	Mario Kart 8 Deluxe	28. April 2017	Rennspiel
Switch	Super Mario Odyssey	Ende 2017	Jump & Run

2 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2017

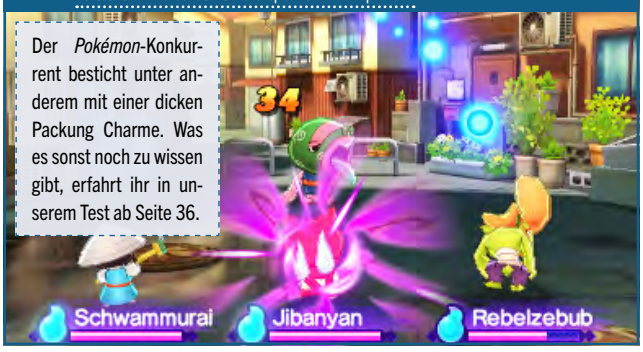


Das Global Testfire im März hat bereits einen guten Vorgeschmack auf den farbenfrohen Shooter geliefert. Mehr dazu ab Seite 12.

3 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 7. April 2017

Der *Pokémon*-Konkurrent besticht unter anderem mit einer dicken Packung Charme. Was es sonst noch zu wissen gibt, erfahrt ihr in unserem Test ab Seite 36.



4 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Auch wenn es zweifelsfrei noch viele Monate bis zur Veröffentlichung dauert, sind viele unserer Leser schon richtig scharf auf das RPG.

5 ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühling 2017

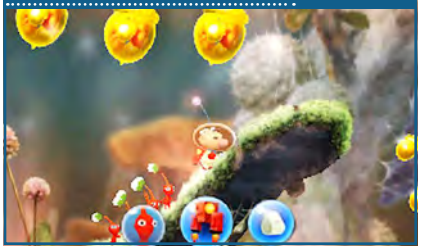
So langsam muss Nintendo mal mit einem Release-Termin für *ARMS* rausrücken. Immerhin haben wir schon Frühling.

6 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Team17/Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

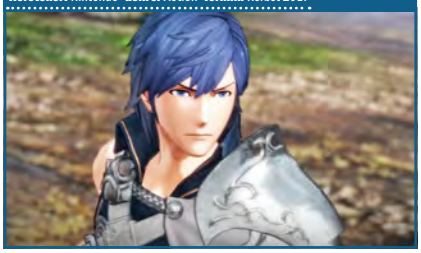
7 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



8 FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2017



9 SONIC MANIA (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** Sommer 2017

10 TES 5: SYKRIM – S. E. (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Herbst 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U) SATURN

1	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94% *Zelda* verkauft sich so gut, dass es die meiste Zeit im März sogar komplett ausverkauft war!
2	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
3	**1-2-SWITCH (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang Test in: 02/16 Spielspaß: -%
6	**MARIO KART 8 (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	**SUPER BOMBERMAN R (SWITCH)**	Entwickler: Konami/Hexadrive Hersteller: Konami Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 69%
8	**SPLATOON (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
9	**SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	**YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93% Auch bei unseren Lesern führt derzeit kein Weg vorbei an *Zelda* auf Switch und Wii U.
2	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Wii U)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)**	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
4	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
5	**SUPER MARIO MAKER (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
6	**POKÉMON TEKKEN (Wii U)**	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
7	**SPLATOON (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	**XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
9	**MARIO KART 8 (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% Die Taschenmonster dominieren weiterhin die 3DS-Charts.
2	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
3	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
6	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% *Mario Sports* steigt neu ein, schafft es aber nicht an den Pokémon vorbei.
2	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
3	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	**FIRE EMBLEM FATES**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
5	**MONSTER HUNTER GENERATIONS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
6	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS**	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
7	**YO-KAI WATCH**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
8	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
9	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
10	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

SPLATOON 2

Action Im Sommer kehren die Inklinge voller Elan zurück und verspritzen wieder reichlich Farbe – einen Vorgeschmack darauf bot das kürzlich abgehaltene Global Testfire.

Einige Wochen bevor *Splatoon* im Mai 2015 für Wii U erschien und dann noch mal im August 2015 ermöglichte Nintendo allen Wii-U-Besitzern mit den sogenannten „Global Testfire"-Events, den farbenfrohen Online-Shooter kostenlos auszuprobieren und sich in intensive Farbschlachten zu stürzen. Mit *Splatoon 2* wurde diese Tradition nun im März fortgesetzt. Jeder Switch-Besitzer konnte während mehreren 1-stündigen Test-Zeiträumen vom Abend des 24. März bis zum Nachmittag des 26. März munter drauflos-klecksen. Selbstverständlich haben auch wir diese Gelegenheit genutzt, um unsere Farbpistolen aus dem Spind zu holen und die Umgebung und unsere Gegenspieler so richtig mit Farbe nass zu machen. Wer von euch also nicht teilnehmen konnte oder noch keine Switch sein Eigen nennt, verzagt nicht. Wir teilen unsere Eindrücke natürlich nur zu gerne mit euch. Denn so viel sei vorausgeschickt: Es war wie schon im ersten Teile wieder eine Mordsgaudi!

Doppelt kleckst besser

Gespielt wurde der ganz klassische 4-gegen-4-Revierkampf, bei dem es darum geht, innerhalb von drei Minuten mehr Fläche des Levels einzufärben als das Gegnerteam. Die Widersacher dabei auszuschalten ist zwar nicht direkt für den Sieg nötig, spielt aber dennoch eine wichtige Rolle, da man die Kontrahenten so kurzzeitig am Einfärben der Umgebung hindert. Die Waffenwahl war auf vier festgelegte Zusammenstellungen begrenzt, die mit dem Roller, dem Kleckser, dem Klecks-Konzentrator und den neuen Klecks-Dopplern als Primärknarren etwas für jeden Spielertyp bereithielten. Die meiste Zeit haben wir mit den neuen Klecks-Dopplern verbracht, um ein Gefühl für die schnellen Doppelpistolen mit kurzer Reichweite zu bekommen. Als große Besonderheit erlauben euch diese Waffen eine schnelle Seitwärtsrolle, die im Duell auf kurze Distanz zwischen Sieg und Niederlage entscheiden kann. Da die Klecks-Doppler eine sehr hohe Feuergeschwindigkeit haben, eignen sie sich zudem super, um schnell viel Raum für das eigene Team einzufärben. Die anderen drei Waffen kommen mit den gewohnten Stärken und

Dank der neuen Spezialwaffen sind nun völlig frische Taktiken möglich. Mit dem Tintendüser beharken wir unsere Gegenspieler zum Beispiel aus luftiger Höhe.

Wenn ihr von einem Gegenspieler gesplattet werdet, könnt ihr einen Blick auf dessen Equipment werfen und erfahrt so, welche Boni seine Kleidung gewährt.

Schwächen, aber auch interessanten Anpassungen daher: Der Kleckser bietet eine gute Allround-Lösung, der Roller ist unschlagbar beim Verteilen von Farbe und dank einer neuen Auftauch-Sprung-Attacke nun auch etwas besser im Fernkampf und der sniperartige Klecks-Konzentrator ist perfekt zum Absichern von Engpässen und zentralen Gebieten im Level. Zudem könnt ihr mit einem voll aufgeladenen Konzentrator nun auch abtauchen, euch woanders hinbewegen und die Ladung beim Auftauchen behalten. Dadurch können sich Scharfschützen nun etwas besser zur Wehr setzen, ohne dabei zwingend auf die Level-Architektur angewiesen zu sein.

So weit, so gut

Die Balance der Waffensets hat im Rahmen des Global Testfire bereits einen sehr ausgewogenen Eindruck hinterlassen – keine der Konfigurationen hat sich unnütz oder zu schwach angefühlt. Auch die beiden Karten „Molluskelbude“ und „Korallenviertel“ sind durchdacht aufgebaut und stehen der Vielzahl an sehr guten Maps aus dem ersten *Splatoon* in nichts nach. Freilich lässt sich dadurch aber noch kein wirklicher Rückschluss auf das finale Spiel treffen, schließlich haben wir eine Menge der Knarren, Spezialwaffen und Sekundärwaffen noch gar nicht probieren können. Zudem spielt auch die Kleidung mit den verschiedenen Statusboni eine wichtige Rolle, die beim Testfire noch nicht zum Tragen kam. Doch trotz dieser Einschränkungen erlebten wir fast ausschließlich spannende Matches, von denen viele sogar ziemlich knapp ausgingen.

Verbesserungspotenzial

Wenig zu beanstanden gab es während der Testphase auch auf technischer Seite. Bis auf eine Ausnahme hatten wir nie Verbindungsprobleme, Ruckler sogar zu keinem Zeitpunkt. Ein bereits in *Splatoon* vorkommendes Problem begegnete uns während der Testphase aber doch: Ab und an ist ein Spieler während der Ladephase vor Beginn der Runde rausgeworfen, sodass eines der Teams in Unterzahl antreten musste. Hier sollte Nintendo bis zum Launch noch nachbessern. Und wenn wir schon bei Verbesserungswünschen sind: Auch wenn *Splatoon* ein sehr innovativer und unglaublich spaßiger Online-Shooter war, alles daran war nicht ideal. So wünschen wir uns für den Nachfolger diesmal mehr Spielmodi direkt vom Fleck weg. Außerdem muss Nintendo unbedingt das Lobby-System verbessern, sodass man zum Beispiel seine Ausrüstung wechseln kann, ohne dafür die Lobby erst verlassen zu müssen. Sehr spannend wird natürlich auch, wie gut der neue Online-Service inklusive des versprochenen Voice-Chats funktionieren wird. Immerhin soll der Dienst pünktlich zum Launch von *Splatoon 2* verfügbar gemacht werden. Basierend auf den bisherigen Spielstunden beim Testfire freuen wir uns jedenfalls schon jetzt auf die Farbschlachten im Sommer! **Viktor Eippert**

Das Lobby-System scheint sich kein bisschen verändert zu haben im Vergleich zum Vorgänger – zumindest basierend auf dem Global Testfire.

Am Ende einer Runde wird vom Miezrichter und seinem neuen Gehilfen ermittelt, wer vorne liegt. Im Revierkampf-Modus gewinnt das Team, das mehr Fläche einfärbt.

Zu Beginn des Matches seht ihr stets beide Teams. So wisst ihr, mit welchen Waffen sie zum Kampf antreten.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die Tintenballerei ist immer noch ein riesiger Spaß, dennoch erwarte ich mehr Neues.“

Schon nach wenigen Minuten während des Global Testfire fühlte ich mich direkt ins Jahr 2015 zurückversetzt, als ich den ersten Teil auf der Wii U viele schöne Stunden lang gespielt habe. Auch im Nachfolger macht es irre Spaß, alles und jeden mit Farbe einzudecken, in die Tinte einzutauchen, die verschiedenen Sekundär- und Spezialwaffen für einen Vorstoß oder zur Verteidigung eines Areals zu nutzen und mit dem Team zu triumphieren – oder auch mal zu verlieren. Denn das hat schon das erste *Splatoon* ausgezeichnet: Selbst wenn man den Kürzeren zieht, machen die Farbschlachten immer wieder Spaß. Die Grundlagen stimmen also, jetzt würde ich aber gerne mehr zu den neuen Modi, Waffen, Karten, Features und der Einzelspieler-Kampagne wissen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon (Wii U)
Termin: Sommer 2017

Screen-Info: Wir haben alle Screenshots in dieser Vorschau direkt mit der in der Switch-Konsole verbauten Screenshot-Funktion erstellt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolles Zeug zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

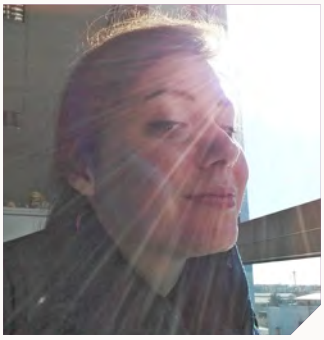
VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Zelda: Breath of the Wild (Switch), VOEZ (Switch), Kingdom Hearts HD 2.8 (PS4)
Sieht gerade: Alle Amazon-Prime-Staffeln von Homeland
Hört gerade: Die Zelda-Musik als Ohrwurm. Immerhin mal ein guter Ohrwurm
Und sonst: Seit ich sie habe, fungiert die Switch als mein steter Begleiter. Jeden Tag kann ich so auf dem Arbeitsweg und zurück etwas Zelda spielen, bevor es daheim weiter geht. Für mich geht das Konzept also absolut auf!

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Breath of the Wild (Switch)
Sieht gerade: Dr. Strange, Miss Peregrine's Home for Peculiar Children, Star Trek: Beyond, Moana, La La Land, Finding Dori – Langstreckenflug olé!
Liest gerade: Nach Langem wieder: Michael Ende – Die unendliche Geschichte
Und sonst: Nach zwei Wochen Ost-Kanada-Intensivtrip bin ich zwar kein Stück erholt, habe aber viele interessante Dinge gesehen und Erkentnisse gewonnen: Toronto, Niagarafälle, Québec sind top, Montreal okay, Ottawa kann man sich sparen.

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)



Spielt gerade: Hollow Knight, Shovel Knight, Dark Souls 3
Sieht gerade: The Greasy Strangler
Hört gerade: Die Vögel singen und die Katzen maunzen
Und sonst: Der Sommer kann kommen! Öde, hier immer nur über das Wetter zu sprechen, oder? Was Besseres fällt mir nur leider angesichts des fantastischen Sonnenscheins nicht ein. Den kann ich, seit ich einen Fensterplatz im Büro bezogen habe, nun sogar noch besser genießen! Total gut, alles.

JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)

Spielt gerade: Zelda: BotW, Shovel Knight, Yo-kai Watch 2, VOEZ, Snipperclips
Sieht gerade: Sehnsüchtig den Frühling vor dem Fenster vom dunklen Büro aus
Hört gerade: Jonas Platin, Excision
Und sonst: Meine täglichen Zugfahrten sind dank der Switch und Zelda mittlerweile im Nu vorbei. Das kommt auch meinem Smartphone-Akku und dem Datenvolumen zugute, die nun beide noch länger reichen. Außer ich fange wieder mit Pokémon Go an. Das zocken wieder echt viele Leute, seit es wärmer geworden ist …

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Lily Brett - Lola Bensky
Sieht gerade: Kabel eins Doku
Hört gerade: The Jesus And Mary Chain - Damage And Joy, Spoon - Hot Thoughts, Spidergawd - III, Spidergawd - IV, Thundercat - Drunk, Foxygen - Hang, Boss Hog - Brood X , Thelonious Monk - Underground
Und sonst: Irgendein Kollege stellt jeden Tag eine Triumph Bonneville T100 vor dem Haus ab. Wenn er mich damit neidisch machen will: Glückwunsch, Ziel erreicht.

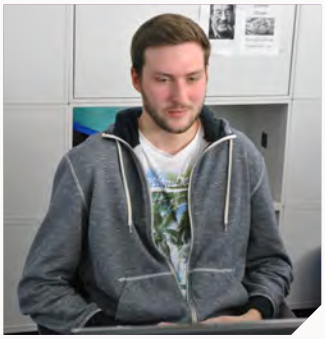
BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin 2 (PC), Mass Effect: Andromeda (PC), Top Gear (SNES), Chrono Trigger (SNES)
Sieht gerade: Life (Puuuh … nicht unterschätzen, der Film geht unter die Haut)
Kauft gerade: sein neues (und erstes) Auto – es ist ein Dacia Dokker Stepway geworden. Neuwagen, frisch vom Band :).
Und sonst: Mich hat leider eine saftige Lebensmittelvergiftung erwischt – und das richtig. Meine gute Frau Doktor hat daher strikte Schonkost angeordnet. Mmmmh … Salzstangen. Suppe. Tee.

CHRISTIAN ALO (22, König von Hyrule)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch) und Mass Effect: Andromeda (Playstation 4)
Sieht gerade: Jede Menge Netflix- und Amazon-Prime-Serien.
Hört gerade: Fivefold – Worst Mistake
Und sonst: Kaum verlasse ich die schöne N-ZONE-Redaktion, beginnen auch schon wieder die Vorlesungen an der Uni. Freue mich natürlich auf das sechste Semester, blicke aber auch ein bisschen wehmütig auf die letzten sechs Monate als Praktikant zurück – schön war's!

MICHAEL GRÜNWALD (29, Praktikant)



Spielt gerade: Ghost Recon Wildlands, Mass Effect: Andromeda und Don't Starve Together
Sieht gerade: Die aktuelle Staffel The Walking Dead … oh nein, nur noch eine Folge, dann heißt es wieder lange warten!
Hört gerade: Klassiker von System of a Down oder Scars on Broadway, dazu das neue Gorillaz-Album
Und sonst: … freue ich mich darauf, euch in den nächsten Wochen News, Tests und andere innovative Sachen (wie diesen Text hier) zu schreiben. Bis demnächst!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Snipperclips	Yo-kai Watch 2/Mario Kart 8	Snipperclips	Mario Kart 8 Deluxe
FLOP-TITEL	Vroom in the Night Sky	Vroom in the Night Sky	Vroom in the was?	Vroom in the Night Sky
Mario Kart 8 Deluxe (Switch) ∅ Wertung: 9,25 // Test S. 20	Ich habe *Mario Kart 8* anno dazumal in meinem Wii-U-Test knapp die 90 Prozent verweigert, nicht zuletzt aufgrund des wirklich miesen Schlachtmodus. Auf der Switch erfüllt es hingegen wirklich alle Erwartungen! **9**	In der Ursprungsversion – insbesondere mit allen DLC-Inhalten – war *Mario Kart 8* bereits eine Wucht. Mit den tollen, neuen Battle-Modi der *Deluxe*-Fassung ist es auf der Switch sogar noch mal besser. Klasse! **9**	Na endlich ist der richtige Versus-Modus an Bord! Dafür hat es wohl erst eine neue Konsole gebraucht? In dieser Zusammensetzung jedenfalls gibt es momentan keinen besseren Fun-Racer als *Mario Kart 8 Deluxe*. **9**	Als lebenslanger *Mario Kart*-Fan bin ich vom neuesten Teil genauso begeistert wie eh und je, auch wenn es nur ein Remake sein mag. Endlich kann ich den Fun-Racer in Konsolenqualität auch unterwegs spielen! **10**
Fast RMX (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 26	Angesichts von *Mario Kart 8 Deluxe* muss sich *Fast RMX* mit dem zweiten Platz der besten Rennspiele dieser Ausgabe begnügen, ist jedoch nichtsdestoweniger ein toll aussehender, wirklich gut gemachter *F-Zero*-Ersatz. **8**	In der Ursprungsversion – insbesondere mit allen DLC-Inhalten – war *Fast Racing Neo* bereits eine Wucht. Mit den tollen, neuen Strecken der Switch-Version ist es sogar noch mal besser. Hm, habt ihr gerade auch ein Déjà-vu? **8**	Ein richtiges *F-Zero* würde mich mehr freuen, aber man nimmt eben, was man kriegen kann. Erst recht auf der Switch. Der Titel ist indes etwas unglücklich gewählt, finde ich. Da denkt man erst mal an BMX. **7**	Die erste Umsetzung hat mir auf der Wii U schon viel Spaß bereitet. Die Switch-Variante lässt mich auch auf der neuen Konsole erneut über ein fehlendes *F-Zero* hinwegblicken. Die Musik ist genau nach meinem Geschmack! **8**
Shovel Knight: T. T. (Switch eShop) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 28	Wenn Mega Man nicht will, muss eben der Shovel Knight ran und macht seine Sache dabei mindestens genauso gut wie sein Robo-Kollege. Dank neuer Inhalte ist das Schaufel-Abenteuer sogar noch genialer als zuvor! **9**	*Shovel Knight* ist zugleich ein perfektes Beispiel dafür, wie ein über Kickstarter finanziertes Spiel absolut richtig gemacht wird, und ein exzellenter Indie-Hüpfer. Besonders die neue Specter-Knight-Kampagne ist verdammt gut. **9**	Die Musik ist großartig, das Gameplay auch. Dass die DLCs mit im Paket enthalten sind, sorgt für längere Unterhaltung. Am liebsten wäre es mir natürlich, wenn es noch mehr neue Levels gäbe, auch für Plague Knight. **9**	*Shovel Knight* und die neue Kampagne *Specter of Torment* haben in mir die Freude an Indie-Games geweckt. Als *Metroid*-Fanatiker bin ich vom kleinen Held mit der Schaufel äußerst angetan. Ich freue mich auf mehr! **9**
Snipperclips (Switch eShop) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 30	Alleine ist *Snipperclips* vor allem eines: laaaaangweilig! Als würde ein Schalter umgelegt, entpuppt es sich aber als ungemein spaßiger Mehrspieler-Knobler, sobald man mit Freunden loslegt. Oh, und es ist superputzig! **8**	Was für ein unglaublich charmanter und cleverer Puzzle-Spaß! Besonders mit mehreren Spielern ist *Snipperclips* eine echte Freude, da gute Zusammenarbeit hier das A und O ist. Gerne mehr solcher Spiele, Nintendo! **8**	*Snipperclips* ist niedlich, aber auf jeden Fall nicht simpel – man muss es eigentlich selbst mal ausprobieren. Vorsicht: Die Lust kann mitunter schnell in Frust umschlagen, vor allem im Mehrspielermodus! **8**	Bis Ende Februar hatte ich *Snipperclips* kaum auf dem Schirm. Dann habe ich es erstmals ordentlich angespielt und war sofort begeistert. Eines der besten kooperativen Spiele überhaupt und auch noch auf der Switch! **9**
VOEZ (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 35	Wer schon einmal das geniale *Elite Beat Agents* für den DS gespielt hat, kann angesichts des kompetent, aber relativ einfallslos gemachten *VOEZ* nur gähnen. Ein netter Zeitvertreib, aber mehr auch nicht. Wo bleibt *Elite Beat Agents 2*? **6**	Die durchgehend asiatisch angehauchte Musik muss man zwar mögen, doch spielmechanisch ist *VOEZ* ein sehr guter Rhytmusspiel-Geheimtipp und mit über 100 Songs habt ihr lange Spaß damit. **8**	*VOEZ* hat einen furchtbaren Namen, passt aber herrlich auf die Switch und dürfte Fans von Hatsune Miku im Sturm erobern. Im Vergleich zum gnadenlosen *Elite Beat Agents* geht es hier recht entspannt zu. **7**	Ein leidenschaftlicher Fan von Musik-Rhytmus-Spielen werde ich wohl nicht mehr; allerdings stellt *VOEZ* den mit Abstand besten Genre-Ableger dar, der mir bisher untergekommen ist. Anspruchsvoll, aber gut. **7**
Yo-kai Watch 2 (3DS) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 36	Joah … *Yo-kai Watch 2*, ne? Kann man schon spielen. Werde ich aber wahrscheinlich nicht tun, denn schon der Erstling hat mich schnell gelangweilt, trotz des zugegebenermaßen herzigen Designs mancher Yo-kai. **7**	Der zweite Teil des Geister-Fang-Rollenspiels verbessert praktisch jeden Aspekt des Vorgängers. Kenner des ersten *Yo-kai Watch* werden zu Spielbeginn aber etwas unterfordert, da sich vieles wiederholt. **9**	Mit Rollenspielen bin ich in diesem Monat so was von bedient … zumindest auf stationären Konsolen! Ist echt mal wieder schön, ein kurzweilig-niedliches Monstersammel-RPG auf dem Handheld zu haben. **8**	Für mich persönlich reicht *Yo-kai Watch* nicht ganz an die weltberühmten *Pokémon* ran, dennoch ist der neue Ableger ein sehr gutes Rollenspiel, das vor allem durch seinen absolut genialen Humor punktet. **8**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

Ab sofort stehen auch die brandneuen Amiibo-Figuren zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild als Abo-Prämien für euch zur Wahl beim Abschluss eines Jahres-Abos! Ideal für Sammler der Nintendo-Figuren und Zelda-Fans, die noch mehr aus Links neuestem Abenteuer herausholen möchten!

NEU!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 04. April 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2017		
1-2-Switch	Nintendo	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Metal Slug	Hamster	30. März 2017
S. 53 eSHOP Aca Neogeo Metal Slug 3	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Nam 1975	Hamster	09. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Neo Turf Masters	Hamster	23. März 2017
S. 58 eSHOP Aca Neogeo Shock Troopers	Hamster	03. März 2017
eSHOP Aca Neogeo The King of Fighters '94	Hamster	16. März 2017
eSHOP Aca Neogeo The King of Fighters '98	Hamster	03. März 2017
S. 58 eSHOP Aca Neogeo Waku Waku 7	Hamster	03. März 2017
eSHOP Aca Neogeo World Heroes Perfect	Hamster	03. März 2017
S. 52 eSHOP Blaster Master Zero	Inti Creates	09. März 2017
S. 26 eSHOP Fast RMX	Shin'en	03. März 2017
S. 55 eSHOP Human Resource Machine	Tomorrow Corporation	23. März 2017
S. 33 eSHOP I Am Setsuna	Square Enix	03. März 2017
Just Dance 2017	Ubisoft	03. März 2017
S. 55 eSHOP Little Inferno	Tomorrow Corporation	23. März 2017
S. 53 eSHOP New Frontier Days: Founding Pioneers	Arc System Works	03. März 2017
eSHOP Shovel Knight: Specter of Torment	Yacht Club Games	03. März 2017
S. 28 eSHOP Shovel Knight: Treasure Trove	Yacht Club Games	03. März 2017
S. 34 Skylanders Imaginators	Activision	03. März 2017
S. 32 eSHOP Snake Pass	Sumo Digital	29. März 2017
S. 30 eSHOP Snipperclips	Nintendo	03. März 2017
Super Bomberman R	Konami	03. März 2017
S. 68 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	03. März 2017
S. 35 NEU eSHOP VOEZ	Rayark Int. Limited	03. März 2017
S. 59 eSHOP Vroom in the Night Sky	Poisoft	03. März 2017
S. 54 eSHOP World of Goo	Tomorrow Corporation	03. März 2017
April 2017		
eSHOP Constructor	System 3	28. April 2017
UPDATE eSHOP Graceful Explosion Machine	Vertex Pop	06. April 2017
UPDATE Has-Been Heroes	Gametrust	04. April 2017
Lego City Undercover	Warner Bros. Games	06. April 2017
S. 20 Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo	28. April 2017
eSHOP Mr. Shifty	Tiny Build	April 2017
Puyo Puyo Tetris	Sega	28. April 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	April 2017
NEU eSHOP Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	17. April 2017
Mai 2017		
Disgaea 5 Complete	NIS America	26. Mai 2017
Ultra Street Fighter: The Final Challengers	Capcom	26. Mai 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
Arms	Nintendo	Frühjahr 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
FIFA 18	Electronic Arts	Ende 2017
Fire Emblem	Nintendo	2018
Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
Minecraft	Mojang	2017
eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
NBA 2K18	2K Games	September 2017
eSHOP Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas	FGD Games	2017
UPDATE eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
Redout	Nicalis	2017
UPDATE eSHOP Rime	Tequila Works	Sommer 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
UPDATE Sonic Forces	Sega	Herbst 2017
UPDATE eSHOP Sonic Mania	Sega	Sommer 2017
S. 12 Splatoon 2	Nintendo	Sommer 2017
eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Sommer 2017
eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
Super Mario Odyssey	Nintendo	Ende 2017
Syberia 3	Anuman Interactive	2017
UPDATE The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Sommer 2017
The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition	Bethesda	Herbst 2017
Troll and I	Maximum Games	Frühjahr 2017
eSHOP Tumbleseed	aeiowu	Frühjahr 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2017		
NEU eSHOP A.C.E. – Alien Cleanup Elite	Nitrolic Games	16. März 2017
NEU eSHOP Bomberman 64 (VC)	Konami	09. März 2017
NEU eSHOP Candy Hoarder	Nitrolic Games	09. März 2017
NEU eSHOP Cube Life: Pixel Action Heroes	Cypronia	30. März 2017
NEU eSHOP Double Breakout II	nuGAME	16. März 2017
NEU eSHOP Dungeon Explorer (VC)	Konami	16. März 2017
eSHOP Ghost Blade HD	2Dream	02. März 2017
NEU eSHOP Mutant Alien Moles of the Dead	EnjoyUp Games	30. März 2017
NEU eSHOP Neutopia	Konami	16. März 2017
NEU eSHOP Pic-a-Pix Colour	Lightwood Games	30. März 2017
NEU eSHOP Six Sides of the World	Dolores Entertainment	23. März 2017
S. 57 NEU eSHOP Sky Force Anniversary	Infinite Dreams	16. März 2017
NEU eSHOP Sudoku Party	Lightwood Games	23. März 2017
S. 68 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	03. März 2017
Mai 2017		
NEU eSHOP World to the West	Rain Games	05. Mai 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Action Henk	Curve Digital	2017
eSHOP Battle Princess Madelyn	Cbit Games	Ende 2017
eSHOP Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	Frühjahr 2017
eSHOP Hive Jump	Graphite Lab	2017
eSHOP Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
eSHOP Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017

SONIC FORCES (SWITCH)

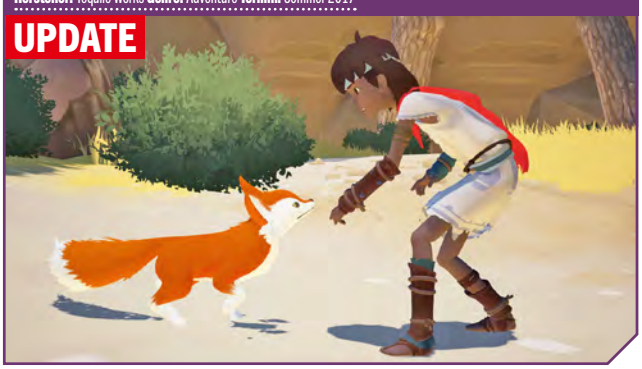
Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Herbst 2017

UPDATE

RIME (SWITCH)

Hersteller: Tequile Works **Genre:** Adventure **Termin:** Sommer 2017

UPDATE



(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2017		
UPDATE eSHOP 6180 the moon	TurtIce Cream	16. März 2017
S. 52 eSHOP Blaster Master Zero	Inti Creates	09. März 2017
eSHOP Brave Dungeon	Inside System	02. März 2017
S. 56 UPDATE eSHOP Bye-Bye Boxboy!	Nintendo	23. März 2017
NEU eSHOP Don't Crash Go	RCMADIAX	16. März 2017
NEU eSHOP Double Breakout	nuGAME	16. März 2017
NEU eSHOP FIFTEEN	RCMADIAX	30. März 2017
NEU eSHOP Frontier Days: Founding Pioneers	Cirvle Entertainment	16. März 2017
NEU eSHOP Four Bombs	RCMADIAX	16. März 2017
NEU eSHOP Kung Fu FIGHT!	Nostatic Software	16. März 2017
NEU eSHOP Go! Go! Kokopolo 3D	Circle Entertainment	30. März 2017
Mario Sports Superstars	Nintendo	10. März 2017
NEU eSHOP Mini Sports Collection	Rainy Frog	09. März 2017
S. 57 eSHOP Parascientific Escape – Gear Detective	Circle Entertainment	02. März 2017
NEU eSHOP Pic-a-Pix Colour	Lightwood Games	30. März 2017
NEU eSHOP Pinball Breakout	nuGAME	30. März 2017
NEU eSHOP Pink Dot Blue Dot	RCMADIAX	09. März 2017
NEU eSHOP Subaru City	Circle Entertainment	23. März 2017
NEU eSHOP Sudoku Party	Lightwood Games	23. März 2017
NEU eSHOP Super Destronaut 3D	Petite Games	30. März 2017
S. 59 UPDATE eSHOP Urban Trial Freestyle 2	Tate Interactive	30. März 2017
April 2017		
Cooking Mama: Sweet Shop	Rising Star	28. April 2017
S. 38 Yo-kai Watch 2: K. Seelen und K. Gesepenster	Level-5	07. April 2017
Mai 2017		
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia	Nintendo	19. Mai 2017
Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes	Rising Star	11. Mai 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
NEU eSHOP Creeping Terror	Sushi Typhoon Games	2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
Culdcept Revolt	NIS America	Sommer 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU Etrian Mistery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
Ever Oasis	Nintendo	2017
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadne's Conspiracy	Level-5	2017
NEU eSHOP Landwirtschafts-Simulator 18	Focus Home Interactive	Juni 2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
RPG Maker Fes	NIS America	Sommer 2017
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2017
NEU eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
NEU Shin Megami Tensai: Deep Strange Jorney	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	Sommer 2017
Platsch! Karpador!	The Pokémon Comp.	Nicht bekannt
UPDATE Super Mario Run (Android)	Nintendo	23. März 2017
NEU Yo-kai Watch: Wibble Wobble	Level-5	30. März 2017

VOEZ (SWITCH)

Hersteller: Rayark Int. Limited **Genre:** Musikspiel **Termin:** 03. März 2017

NEU

WORLD TO THE WEST (Wii U)

Hersteller: Rain Games **Genre:** Action **Termin:** 05. Mai 2017

NEU

ETRIAN MYSTERY DUNGEON 2 (3DS)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

NEU

SHAKEDOWN HAWAII (3DS)

Hersteller: vBlank **Genre:** Action **Termin:** 2017

NEU

MARIO KART 8 DELUXE

Rennspiel Der nächste große Titel für die Switch ist endlich da! Wir verraten euch, wie viel Neues wirklich in *Mario Kart 8 Deluxe* steckt und ob ihr jetzt erst recht zur Switch greifen solltet.

Was wäre *Mario Kart* ohne einen ordentlichen Schlachtmodus? Richtig, *Mario Kart 8*. Doch die Zeiten sind vorbei: Die Deluxe-Variante bietet wieder das volle Programm!

Sogar der legendäre Schlachtmodus Bob-omb-Wurf ist zurück und lässt unzählige Bomben und Karts in die Luft fliegen.

Als Nintendo 1992 das erste *Mario Kart* für das SNES veröffentlichte, war den Verantwortlichen sicher nicht bewusst, dass sie damit den Grundstein für eine jahrzehntelang überaus erfolgreiche Serie legten. 25 Jahre und sieben weitere Iterationen des Funracers später findet *Mario Kart* mit dem nunmehr neunten Teil nur kurz nach dem Marktstart der Switch bereits den Weg auf die Hybrid-Konsole. Das ist relativ neu, denn für gewöhnlich erschienen die einzelnen *Mario Kart*-Ableger meist eher zur Mitte des Lebenszyklus einer Konsole. Vielleicht ist diese frühe Veröffentlichung auch der Grund für ein weiteres Serien-Novum: Bisher stellte jeder Teil nämlich ein gänzlich neues Spiel dar. Nicht so *Mario Kart 8 Deluxe*. Wie es schon der Zusatz „Deluxe“ im Namen erahnen lässt, handelt es sich dabei lediglich um eine stellenweise verbesserte und aufgebohrte Version des Vorgängers für die Wii U. Das ist an sich erst mal nicht verwerflich, immerhin ist *Mario Kart 8* ein äußerst gutes Spiel, was die N-ZONE-Redaktion mit einer 89er-Wertung vor knapp drei Jahren auch dementsprechend würdigte. Als wir erstmals von *Mario Kart 8 Deluxe* und dessen Inhalten erfuhren, stellten wir uns aber trotzdem sofort die Frage: reicht das aus, um Serien-Fans zu einem (vielleicht sogar erneuten) Kauf zu bewegen? Andererseits lässt die frühe Veröffentlichung eines Remakes immerhin die Möglichkeit eines gänzlich neuen Serien-Ablegers einige Zeit später offen. Das ist im Moment aber noch nicht mehr als frommes Wunschdenken, denn jetzt müssen wir uns erst mal mit *Mario Kart 8 Deluxe* begnügen. Wobei „begnügen“ viel zu negativ für das klingt, was uns Nintendo da pünktlich zum Frühlingsbeginn vorsetzt. Klar, an neuen Inhalten mangelt es zwar stellenweise; dafür haben die Entwickler ein richtig gutes Spiel noch besser gemacht und faktisch alle Kritikpunkte der ursprünglichen Version beseitigt. Wir sind mit großer Freude unzählige Runden über die verschiedensten Pisten des Pilz-Königreichs und anderer Nintendo-Welten gebrettert und haben uns in actiongeladene Schlachten gestürzt, um das neue *Mario Kart* auf Herz und Nieren zu prüfen. So viel können wir schon mal verraten: nicht nur für Erstkäufer ist der Titel absolut empfehlenswert. Auch Besitzer des Vorgängers sollten zuschlagen. Warum das so ist? Nun, lest einfach weiter!

Schon auf der Wii U machte *Mario Kart 8* eine sehr gute Figur. Auf der Switch im TV-Modus dank 1080p umso mehr.

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Mario Kart 8 Deluxe* demonstriert perfekt die Vorzüge der Switch!“

Mario Kart 8 Deluxe ist einfach perfekt dafür, um mal eben ein paar launige Runden auf der Rennstrecke zu drehen oder es den anderen im Schlachtmodus so richtig zu zeigen. In Kombination mit der Switch, mit der man immer und überall spielen kann, wird daraus sogar eine geradezu himmlische Kombination. Zu viert an einer Switch lokal spielen? Aber klar. Zu acht über Wi-Fi mit entsprechend vielen Switch-Konsolen? Logo. Vier Spieler, aber nur drei Switch-Konsolen? Kein Problem, geht auch. Mit entsprechend vielen LAN-Adaptern und Konsolen kann man sogar zu zwölft im LAN-Modus um die Wette rasen und online ja sowieso. Und das alles auf so vielen verschiedenen Strecken wie in keinem anderen *Mario Kart* zuvor. Wer *Mario Kart 8* auf der Wii U wie ich noch nicht rauf und runter gespielt hat und auf Spaß steht, sollte hier unbedingt zugreifen!

Wie gehabt, dürft ihr in Zeitrennen euer volles Können unter Beweis stellen, indem ihr die Pisten möglichst perfekt abfahrt.

Technisch (fast) einwandfrei

Mario Kart 8 gehörte schon auf der Wii U zu den mit Abstand hübschesten Spielen. Und das hat sich auch mit der Deluxe-Version auf der Switch nicht geändert. Nach wie vor glänzt der Rennspaß mit wunderbaren Nintendo-Welten in knackigem HD. Dank der zusätzlichen Power der Switch im TV-Modus nun auch in 1080p und (bei maximal zwei lokalen Spielern) mit den gewohnten 60 Bildern pro Sekunde. Im mobilen Modus bleibt es logischerweise bei 720p, auch hier findet das Spielgeschehen augenscheinlich mit 60 FPS statt; zweifelsfrei können wir das aber nicht bestätigen, da es zur Bildwiederholrate im Handheld-Modus keine offizielle Angabe gibt. Besonders ärgerlich ist allerdings, dass ab drei lokalen Spielern die FPS auf 30 halbiert werden. Das ist zwar beispielsweise bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (das ebenfalls mit maximal 30 FPS läuft) kein großes Problem, bei *Mario Kart* dagegen schon, wenn man sich erst einmal an die hohe Bildwiederholrate gewöhnt hat. So fällt der Umstieg vom Ein- oder Zweispieler-Spaß auf eine größere Runde mitunter schwer, wenn auch bei einem Funracer wie *Mario Kart* der Spielspaß mit der Zahl der Mitspieler durchaus wächst. Dieser Umstand ist freilich der begrenzten Rechenpower der Switch geschuldet, die ja immerhin auch wirklich sehr kompakt und leicht daherkommt. Trotzdem hätte uns eine durchgehend konstante Bildwiederholrate von 60 FPS noch einen Tick besser gefallen.

AMiiBO IN MARIO KART 8 DELUXE

Auch auf der Nintendo Switch spielen die kunterbunten Amiibo-Figuren weiterhin eine Rolle. In *Mario Kart 8 Deluxe* sind sie aber sehr nebensächlich.

Die in Nintendo-Spielen fast schon obligatorischen Amiibo werden auch in *Mario Kart 8 Deluxe* unterstützt. Allerdings entsperren sie keine wirklich spielrelevanten Inhalte. Lediglich verschiedene Kostüme werden von den Plastik-Figuren freigeschaltet, die ihr eurem Mii anziehen könnt, insofern ihr ihn als Fahrer auswählt. Der Samus-Amiibo schaltet beispielsweise ein Samus-Kostüm frei, der Link-Amiibo analog dazu ein Link-Kostüm. Das ist ein nettes Gimmick, wenn ihr ohnehin im Besitz der kompatiblem Figuren seid, rechtfertigt aber bei Weitem keinen extra Kauf der NFC-Figuren, die je nach Seltenheit für einen durchaus stolzen Preis über die Ladentheke gehen. Zudem stehen euch ohnehin schon über 40 verschiedene Fahrer zur Auswahl, die neben unterschiedlichen Fahreigenschaften auch immer ein anderes Aussehen besitzen. Somit bietet *Mario Kart 8 Deluxe* im Vergleich zum Wii-U-Vorgänger keine neue Amiibo-Funktionen.

Der Grand-Prix-Modus stellt wie gewohnt die Einzelspieler-Kampagne in *Mario Kart* dar. Hier rast ihr immer über vier verschiedene Pisten auf das Sieger-Treppchen.

Beim Münzenjäger sammelt ihr möglichst viele Goldmünzen. Man beachte die leuchtende Krone des linken Spielers – diese identifiziert ihn als aktuell Führenden.

Im Schlachtmodus Insignien-Diebstahl geht es mitunter äußerst chaotisch zu und die leuchtende Sonne wechselt ihren Besitzer schneller als ihr schauen könnt.

Den grafisch mit der Wii-U-Version identischen Spielwelten tut das aber ohnehin keinen Abbruch. Egal, ob das sonnige „Toads Hafenstadt“, der Diabetes verursachende „Zuckersüße Canyon“, die schaurige „Gruselwusel-Villa“ oder jede andere der insgesamt 48 Rennpisten in *Mario Kart 8 Deluxe*: allesamt sehen sie wirklich hervorragend aus und lassen uns in die dichte Atmosphäre des jeweiligen Settings geradezu eintauchen und darin verschwinden. Einen großen Teil trägt dazu wie schon auf der Wii U die herausragende Musik bei. Die einzelnen Stücke passen nicht nur wunderbar zur jeweils präsentierten Spielwelt, zum Großteil wurden sie auch mit echten Instrumenten und teilweise von einem ganzen Orchester eingespielt. Dieser Aufwand hat sich ohne Frage bezahlt gemacht, denn in puncto Sound zählt *Mario Kart 8 Deluxe* zur absoluten Königsklasse – auch Genre-übergreifend.

Schlachtmodus Deluxe

Doch nicht nur technisch gehört *Mario Kart 8 Deluxe* zur Crème de la Crème der Nintendo-Spielewelt. Auch spielerisch muss sich nach wie vor jeder Genre-Konkurrent und vor allem jeder Mehrspieler-Titel mit dem Funracer messen. An Modi bietet der neue Ableger erst mal den gleichen Umfang wie die Wii-U-Version. Das heißt, Rennen finden entweder im lokalen oder Online-Einzelspieler oder im lokalen oder Online-Mehrspieler statt. Neben der Möglichkeit, maximal zu viert an einer Konsole zu zocken, lassen sich Multiplayer-Matches nun auch mit bis zu acht miteinander verbundenen Switch-Konsolen bestreiten; ähnlich also wie *Mario Kart 7* auf dem 3DS. Über den optional erhältlichen LAN-Adapter für die Docking-Station eröffnet sich zudem die Möglichkeit, bis zu 12 lokale Spieler zu verbinden und beispielsweise Turniere zu veranstalten. Sicher eine tolle Möglichkeit für die kompetitive Szene, die sich um die Rennspiel-Serie mittlerweile gebildet hat.

Neben den klassischen Rennen im Grand Prix gehören natürlich auch wieder Zeitrennen und Versus-Duelle zu den spielbaren Möglichkeiten. Soweit also (fast) alles beim Alten, lediglich an manchen Ecken und Kanten wurden Neuerungen eingeführt. Ganz anders sieht das allerdings im Schlachtmodus aus. Wurde der auf der Wii U noch derartig schlecht umgesetzt, dass uns zwangsläufig das Gefühl beschlich, dass den Entwicklern am Ende einfach keine Zeit mehr blieb, hat Big N diesmal (endlich) alles richtig gemacht. Nicht nur finden die Schlachten jetzt wieder in (insgesamt acht verschiedenen) Arenen statt und nicht wie in der Wii-U-Version auf ausgewählten normalen Rennpisten; auch ganze fünf (!) verschiedene Modi sind nun spielbar. Ganz klassisch geht es bei der Ballonschlacht zu, bei der ihr mit verschiedenen Items die titelgebenden Ballons eurer Gegner platzen lassen müsst. Beim Bob-omb-Wurf beschränkt sich die Auswahl der Waffen auf die ebenfalls namengebenden Bob-ombs, von denen ihr maximal zehn Stück bei euch tragen könnt. Beim Münzenjäger besteht euer Ziel darin, die meisten der funkelnden Goldstücke einzusammeln und euren Mitstreitern mithilfe der Items ihr sauer erkämpftes Hartgeld wieder wegzunehmen. Beim Insignien-Diebstahl streiten sich alle zwölf Fahrer um eine aus dem *Mario*-Universum bekannte goldene Sonne, die ihr eine bestimmte Zeit ohne Verlust bei euch tragen müsst, um das Match für euch zu entscheiden. Bei Räuber und Gendarm spielt ihr, wie der Name schon erahnen lässt, in zwei Teams Räuber und Gendarm. Erstere müssen hier von Letzteren mithilfe von an den Karts angebrachten Piranha-Pflanzen geschnappt und in ein Gefängnis gebracht werden. Durch die Aktivierung von farbigen Schaltern unter den kahlen Gefängnis-Boxen können die Räuber ihre kriminellen Team-Kollegen allerdings wieder befreien. Dann müssen die Gendarmen sie erneut einbuchten.

Im lokalen Mehrspieler-Modus mit mehreren Switch-Konsolen erwartet euch diese Lobby, die ähnlich aussieht wie die Online-Lobby.

Je nach verwendeten Kart-Teilen aus drei Kategorien besitzt euer Gefährt unterschiedliche Fahreigenschaften. Die meisten Teile müsst ihr erst freischalten.

Die Party-Straße, die ursprünglich mit dem GBA-Ableger *Mario Kart: Super Circuit* erschien, gehört zu den zahlreichen tollen Retro-Strecken in *Mario Kart 8 Deluxe*.

Damit die Schlachten nicht zu eintönig werden, setzen sich die acht Arenen sowohl aus bekannten alten als auch gänzlich neuen Kursen zusammen. Da wäre beispielsweise die „Wuhu-Stadt“ aus *Mario Kart DS* oder „Kampfkurs 1“ aus dem Serien-Erstling für SNES, über die sich langjährige Serienfans sicher freuen. Doch auch die neuen Arenen wie die an *Splatoon* angelehnte „Dekabahnstation“ oder die „Kampf-Arena“ überzeugten uns durch eine durchweg interessante Gestaltung, die viel Raum für Taktik oder (wenn gewünscht) auch einfach reines Chaos lässt. Und sogar zwei neue Items haben es in *Mario Kart 8 Deluxe* geschafft, die im neuen Ableger allerdings nicht ihren ersten Auftritt feiern. Die aus *Super Mario Kart* bekannte Feder, die nur im Schlachtmodus verwendet werden kann, befördert euch im Handumdrehen eine Ebene nach oben. Der schaurige Buu Huu, der ebenfalls in den normalen Rennen nutzbar ist, luchst einem eurer Mitstreiter ein Item ab. Besonders ärgerlich für das Opfer, wenn es sich dabei um ein besonders gutes Item wie beispielsweise den dreifachen roten Panzer handelt!

Nix Neues auf der Rennpiste

So viel Neues es im Schlachtmodus zu bestaunen gibt, so viel Bekanntes erwartet euch bei den Rennen. Die setzen sich aus den 32 Strecken aus *Mario Kart 8* und den 16 Strecken der DLC-Packs zusammen, die nun nicht mehr extra erworben werden müssen, sondern direkt zum Spielumfang gehören. Das ist einerseits schade, denn wir hätten uns ungemein über ganz neue beziehungsweise tolle neue Retro-Strecken gefreut, andererseits war die Auswahl der Rennpisten in der Wii-U-Version schon grandios, weshalb wir ob des erweiterten Schlachtmodus großzügig über diesen Umstand hinwegblicken. Auch dank der Integration der DLC-Inhalte ist dieser Punkt zu verschmerzen, denn mit solchen genialen Neuheiten wie „Discodrom“, „Wario-Abfahrt“, „Excitebike Arena“, „Hyrule Piste“ und „Mute City“ haben wir nach wie vor riesigen Spaß. Und auch unter den Retro-Neuauflagen sind so viele Kracher, dass *Mario Kart 8 Deluxe* trotz des Verzichts auf ganz neue Strecken hinsichtlich der Rennpisten zweifelsfrei das spaßigste *Mario Kart* seit Langem ist.

Um das ganze Paket gebührend abzurunden, hat Nintendo aber auch noch andere Stellen verbessert und erweitert. Zu den nunmehr insgesamt 43 Fahrern gesellen sich Knochentrocken, Bowser Jr. und König Buu Huu, die schon in früheren Teilen mit von der Partie waren nebst den Neueinsteigern Inkling-Mädchen und Inkling-Junge aus *Splatoon*. Freilich hat Big N neben den 16 Rennstrecken der DLCs auch die restlichen Inhalte der Erweiterungen mit ins Spiel gepackt. Die zusätzlichen Kart-Teile, Charaktere und der 200ccm-Modus sind also selbstverständlich mit an Bord. Auch Amiibo werden unterstützt, alle Infos dazu lest ihr im Kasten auf Seite 22. Zu guter Letzt eröffnet die brandneue Schlau-Steuerung für *Mario Kart*-Einsteiger und Kinder die Möglichkeit, auch mit erfahrenen Rennpiloten mitzuhalten, indem sie das Herunterfallen von der Strecke verhindert. Und natürlich nicht zu vergessen: Endlich könnt ihr auch wieder zwei Items gleichzeitig bei euch tragen, wie wir es vor *Mario Kart 8* lange Zeit gewohnt waren. Zu diesem Zweck haben auch neue doppelte Item-Boxen ihren Weg ins Spiel gefunden, die gleich beide Item-Slots auf einen Schlag füllen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der Funracer, der mit der Zeit immer besser wurde, ist nun am Ziel angelangt.“

Das war's wohl: Viel besser kann man *Mario Kart 8* nicht mehr machen. Kritisierte ich die Wii-U-Version in meinem Test noch für den völlig verhunzten Schlachtmodus – und mit mir Kritiker und Spieler in aller Welt –, hat Nintendo diese Rufe nun ernst genommen und wartet mit einem der besten und umfangreichsten Schlachtmodi in der Seriengeschichte auf! Apropos umfangreich: Dadurch, dass sämtliche bis dato erschienenen DLC-Inhalte mit im Paket stecken, hat man echt ewig zu tun, um überhaupt mal alle Strecken und Fahrer auszuprobieren – toll! Richtig mutig und wichtig finde ich zudem, dass auch spielerisch verbessert und angepasst wurde, wo es Sinn ergeben hat; endlich wieder zwei Items auf einmal halten zu können, ist eine echte Wohltat. Ich weiß jetzt schon: *Mario Kart 8 Deluxe* wird meine Switch noch sehr lange in Beschlag nehmen!

Der brandneue Schlachtmodus Räuber und Gendarm lässt euch abwechselnd auf der guten und der bösen Seite antreten.

Egal ob an Decken, Wänden und unter Wasser fahren oder durch die Luft fliegen: in *Mario Kart 8 Deluxe* ist das alles möglich!

Ein genialer Serien-Ableger

Hat *Mario Kart 8 Deluxe* mit all diesen Neuerungen also genug zu bieten, um über seinen Remake-Status hinwegzutrösten? Das kommt ganz auf den einzelnen Spieler an. Wer die Wii-U-Version noch nicht gespielt hat, kann bedenkenlos zugreifen und sich in das umfangreichste und hübscheste *Mario Kart* aller Zeiten stürzen. Aber auch für Besitzer des normalen *Mario Kart 8* bietet die Deluxe-Variante so viele Verbesserungen und etliche kleine Neuerungen, dass sich die erneute Investition von etwa 60 Euro lohnt. Allein schon der neue Schlachtmodus, der jetzt nicht nur um Welten besser ist, sondern mit seinen acht tollen Arenen und den fünf verschiedenen Modi unzählige Stunden Mehrspieler-Spaß verspricht, lässt einen den Geldbeutel zu Recht erneut zücken. Und nicht zu vergessen: dank der Switch ist *Mario Kart 8 Deluxe* der erste Heimkonsolen-Ableger der Serie, der ohne Einschränkungen auch unterwegs und überall spielbar ist. Freilich ist *Mario Kart 7* für den 3DS auch ein richtig guter Funracer, doch allein schon das deutlich schlechtere Display des etwas in die Jahre gekommenen Nintendo-Handheld lässt uns viel lieber zur HD-Switch-Version mit dem riesigen Umfang greifen.

Eine ganz andere Frage stellt sich indes für alle, die bisher noch gar keine Switch ihr Eigen nennen. Neben *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* hat es für viele Spieler bisher nämlich an überzeugenden großen Titeln gefehlt, die eine Investition von mehreren hundert Euro in Konsole, Zubehör und Spiele rechtfertigen. Kann *Mario Kart 8 Deluxe* das Zünglein an der Waage sein, das Unentschlossene nun doch in die Läden und zu den Online-Händlern treibt? Wir sagen: ja! *Mario Kart 8 Deluxe* ist größer, schicker und besser als alle bisherigen Ableger der Serie. 25 Jahre nach dem Startschuss mit *Super Mario Kart* ist der Genre-Primus zu voller Pracht erblüht und einfach nur unschlagbar gut. Und jetzt entschuldigt uns. Wir haben da noch einige Schlachten auszufechten, die nur mit reichlich blauen Panzern und Supersternen geregelt werden können. **Johannes Gehrling**

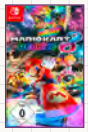
Mit den Joy-Cons könnt ihr euch in *Mario Kart* sofort zu zweit ins Rennen stürzen – ganz ohne weitere Controller zu kaufen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Mario Kart* ist so gut wie nie zuvor. Ich ziehe meinen Hut vor dieser Leistung."

Was hatte ich nicht für böse Befürchtungen, als Nintendo offenbarte, dass das neue *Mario Kart* nur eine Deluxe-Variante der Wii-U-Version ist. Grundsätzlich bin ich kein Gegner gut gemachter Neuauflagen, meist bevorzuge ich dann aber doch gänzlich neue Spiele. Und gerade *Mario Kart 8* habe ich nun mal um die 1.000 Stunden gespielt. Vielleicht sogar noch mehr. Da sollte man doch meinen, ich hätte alles zu Genüge gesehen und den Funracer langsam aber sicher satt. Erstaunlicherweise ist das jedoch nicht der Fall. *Mario Kart 8* ist einfach so gut und dank der Rückkehr eines richtig genialen Schlachtmodus so umfangreich und spaßig, dass mich die Deluxe-Variante vermutlich mindestens genauso lange in ihren Bann zieht. Ein Serien-Fan ist glücklich.

Mario Kart 8 Deluxe



Termin: 28. April 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Grafisch gehört *Mario Kart 8* zum Schönsten auf der Wii U – das ist auch auf der Switch weiterhin der Fall.

SOUND 10
Sprache/Text: Deutsch
Sprache gibt's keine, aber einen Soundtrack, den man sich auch ohne Spiel gerne auf die Kopfhörer packt.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Ob Joy-Cons einzeln, Joy-Cons im Grip, Pro-Controller oder Lenkrad: unzählige Möglichkeiten, die allesamt sehr gut funktionieren. Da ist für jeden etwas dabei.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
48 Pisten, 8 Schlacht-Arenen, Zeitfahren, Mario Kart TV und Co. Da kommt so schnell keine Langeweile auf!

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 2-12 **Spieler offline:** 2-12
Hierin steckt das volle Potenzial des Funracers. Besseren Mehrspieler-Spaß findet man woanders kaum. Den Online-Modus konnten wir leider noch nicht testen.

AMIIBO 5
Bei den Amiibo ist alles beim Alten geblieben. Was das heißt, lest ihr im Kasten auf Seite 22.

PRO / CONTRA
- ++ Funracer-Spaß vom Allerfeinsten
- ++ Endlich wieder richtig tolle Schlachten
- \+ Sinnvolle Erweiterungen zur Wii-U-Version
- \+ Vollwertiges *Mario Kart* zum Mitnehmen
- \+ Verschiedenste Mehrspieler-Möglichkeiten
- \+ Umfangreichstes *Mario Kart* aller Zeiten
- – Keine neuen Rennstrecken
- – Ab drei Spielern an einer Konsole nur 30 FPS

WERTUNG/FAZIT

91

„Rennspiel-Spaß für alle Altersklassen, der endlich keine Wünsche mehr offenlässt"

FAST RMX

Rennspiel Der schnellste Remix, seit die Switch an den Start gegangen ist! *Fast Racing Neo* hat uns bereits in seiner Ursprungsform begeistert – wie steht es nun mit der getunten Version?

Insgesamt bringt *Fast RMX* drei Speed-Ligen mit: Subsonic, Supersonic und Hypersonic. Bereits in Subsonic seid ihr mit deutlich über 1.000 km/h unterwegs.

Dass man wie bereits bei *Fast Racing Neo* nur ganze Cups statt einzelne Strecken neu starten kann, nervt nach wie vor. Gerade in so einem kniffligen Spiel!

DIE SECHS NEUEN STRECKEN

In seinen insgesamt zehn Cups präsentiert euch *Fast RMX* nicht nur die bekannten 24 Strecken aus *Fast Racing Neo*, sondern auch noch sechs brandneue Kurse.

Gleich die erste Strecke im Silicon-Cup ist ein frischer Track – und ein spektakulärer noch dazu! Viele Kurven und Sprünge verlangen Konzentration.

Die zweite neue Strecke wartet im Mercury Cup – die Geraden sind klasse für Top-Speed, allerdings schüttet es hier stark! Das erschwert die Sicht.

Witziger Name, todernste neue Strecke im Indium-Cup: Wer hier die Sprünge versaut, landet brutal in der Wand und damit weit hinten im Fahrerfeld.

Eine brandneue Strecke im Palladium-Cup, eingebettet im Neonlicht Neo Kyotos. Hier gibt es keine Tricks, dafür verbissene Highspeed-Duelle!

Mit dem originalen *Fast Racing Neo* hat sich die Softwareschmiede Shin'en zum Wallfahrtsort für Konsolen-Techniker erklärt. Was die Münchener Kollegen Ende 2015 mit ihrem futuristischen Rennspiel zwischen *F-Zero* und *Wipeout* aus der Wii U herausgeholt haben, war ein digitales Wunderwerk: ultraflüssig, grafisch brillant, mit hervorragenden Effekten und herrlich atmosphärischen Streckendesigns ausgestattet – und das wohlgemerkt als eSHop-Titel! Am 30. September 2016 folgte dann eine maximal aufgebohrte Retail-Version ebenfalls für die Wii U, nun erscheint mit *Fast RMX* quasi die Ultimate Collection des Spiels für die Switch. Was sie so „ultimate" macht? Eine native Auflösung von 1080p statt zuvor 720p, butterweiche 60 statt 30 Frames pro Sekunde (mit leichten Dämpfern im Splitscreen) und 30 enorm abwechslungsreiche Strecken (sechs davon komplett neu für die Switch-Version – siehe Kasten unten). Das alles im eSHop für unter 20 Euro. Ein wirklich starkes Angebot!

Falls ihr mal wieder trotz eigentlich toller Fahrleistung unerklärlich auf dem 4. Platz gelandet seid – versucht es einfach mit einem anderen Racer.

Anstrich in Boost-Blau

Geblieben ist all das, was bereits das Ur-*Fast* ausgezeichnet hat: *RMX* ist ein reinrassiges, futuristisches Rennspiel ohne Waffen oder Gadgets. Es bewegt sich deutlich näher an einer Racing-Simulation als an einem Arcade-Feeling. Seine drei unterschiedlich anspruchsvollen Ligen beginnen bei „Verdammt schnell!", enden bei „Reicht mir eine Spucktüte!" und präsentieren euch herrlich variantenreiche Strecken aus allen Ecken der Galaxis. Geblieben ist auch das markanteste Gameplay-Element – der Phasenwechsel. Euer Motor kann per Knopfdruck auf zwei unterschiedlichen Frequenzen betrieben werden, im Spiel durch blaue und orange Farben dargestellt. Auf allen Kursen sind Boost-Streifen ebenfalls in den Farben Blau und Orange verteilt. Ihr müsst euren Motor meist unter brutaler Hektik im Rennen auf diese Streifen einstellen, um eurem Fahrzeug mehr Geschwindigkeit zu verleihen. Erwischt ihr einen Boost mit der falschen Frequenz, werdet ihr ausgebremst. Richtig finster wird es dann bei Sprungschanzen mit einer solchen Boost-Funktion – wer hier aus Versehen die falsche Frequenz wählt, landet schnell im Graben.

Dass ein derart trainingsintensiver Titel wie *Fast RMX* keinen Time Trial bietet, ist schon sehr kontraproduktiv. Zum Glück wird er noch nachgepatcht.

Nur etwas für Rennspiel-Helden

Zusammen mit eurem manuellen Boost, den ihr über Power-ups auf der Piste ladet, entsteht dank des Phasensystems ein intensiver, verbissener Kampf um den ersten Platz, bei dem neben reinem Fahrtalent auch starke Reflexe und eine clevere Taktik gefragt sind. Das gilt noch viel mehr im erbarmungslosen Hero-Modus! In dieser Spezialdisziplin für alle *Fast*-Wahnsinnigen bekommt ihr es nicht nur mit gespiegelten Kursen und der Zielvorgabe „Erster oder nichts!" zu tun, sondern versorgt Schutzschilde und Turbo eures Racers auch noch mit demselben Energiebalken. Nutzt ihr also zu stark den Turbo, reißt es euer Fahrzeug bei dem leichtesten Kontakt mit einer Wand auseinander. Quasi genau wie euer Controller bei einem Crash in Runde 3.

Benjamin Kegel

WAIMEA COAST

Eine frische Küsten-Piste im Thallium-Cup. Geprägt wird sie von Steilkurven, wichtigen Boost-Feldern und einer endlosen Turbo-Start-Ziel-Geraden.

CALDERA POST

Die letzte neue Strecke ist das Platinum-Cup-Finale! Sieht wild aus, ist aber eigentlich harmlos – das größte Problem ist die Sicht im Sandsturm.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„*Fast RMX* zeigt keine Gnade – lasst es nicht damit durchkommen!"

Fast Racing Neo/RMX ist ein exzellentes Future-Rennspiel. *Fast* hat sich in all seinen Formen aber auch den Ruf erworben, etwas unfair zu sein. Das ist nicht ganz falsch, aber: Wenn man erst einmal alle Strecken perfekt kennt, kann man sie meist ebenso perfekt fahren – ohne Crashes, ohne verpasste Sprünge, ohne mit dem Gesicht an einer Ecke zu bremsen. Das Problem ist eher, dass *Fast* keine Lernkurve hat, sondern eine Lernwand. Es gibt seinem Spieler kaum Gelegenheit, sanft mit der hauchdünnen Fehlermarge der 30 Strecken warm zu werden. Es haut euch stattdessen direkt so lange ins Gesicht, bis ihr die Sache richtig macht – und das eben mal 30. So etwas ist sicher nicht jedermanns Geschmack. Aber probieren solltet ihr es auf jeden Fall!

Fast RMX

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Shin'en
Entwickler: Shin'en
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 8
Nach wie vor bemerkenswert gut – vor allem in 1080p bei 60 Frames pro Sekunde

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Futuristische, wenn auch unspektakuläre Musik und ein begeisterter Sprecher. Hat was.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller
Kann mit einem Joy-Con gespielt werden, sollte es aber nicht. Greift am besten direkt zum Pro Controller – ihr werdet die Hilfe brauchen!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: schwer (3 Stufen)
Fast RMX ist in seiner jetzigen Form fair, aber zu schwer. Man kann Spieler nicht derart schutzlos in eine Frustmauer rennen lassen. Es muss ganz dringend der Time Trial als Trainingsmodus her.

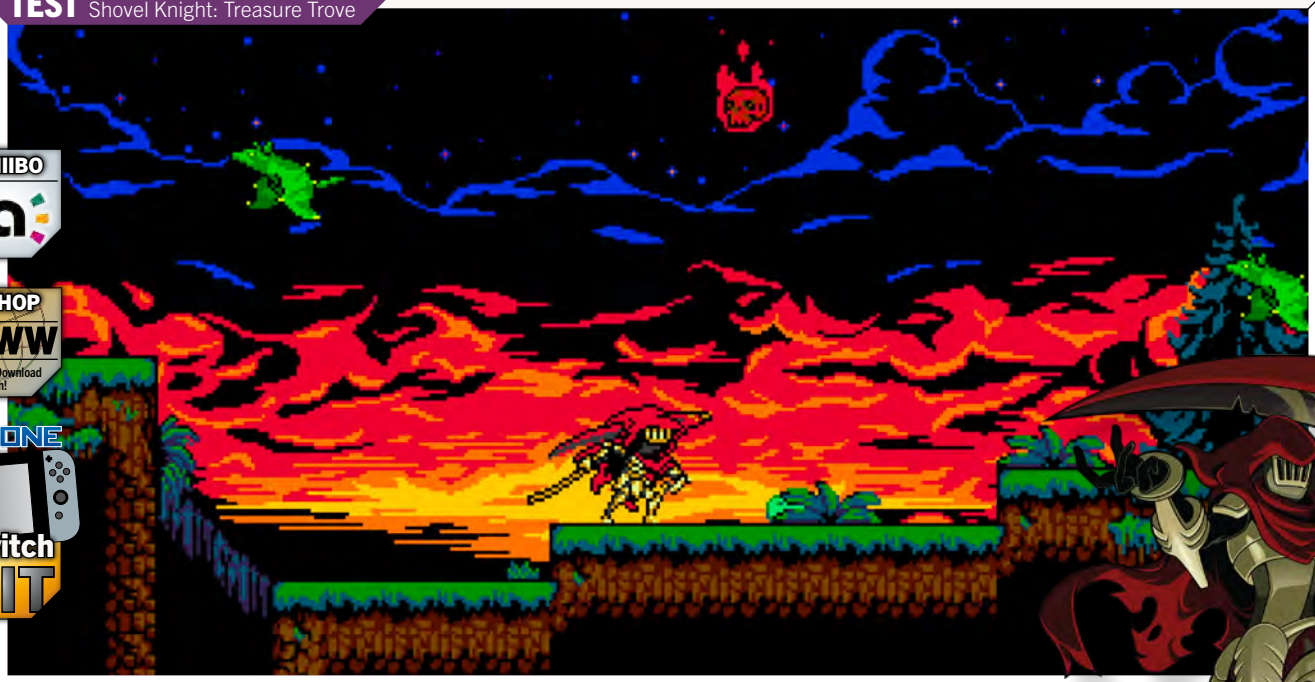
MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-4
Lokales Netzwerk für acht, Online-Modus für acht und Splitscreen für vier Spieler. Sauber!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Läuft ultraflüssig bei 60 Frames
- ✚✚ 30 abwechslungsreich designte Strecken
- ✚ Bietet etliche Multiplayer-Optionen
- ✚ Technisch auch sonst verdammt stark
- ✚ Taktisch geniales Farbphasen-System
- ➖ Brutal schwerer Einstieg ins Spiel
- ➖ Time-Trial-Modus fehlt (noch)
- ➖➖ Arbeitet zu oft gegen statt mit dem Spieler

WERTUNG/FAZIT

81

„Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!"



AMIIBO

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

N-ZONE Switch HIT

SHOVEL KNIGHT TREASURE TROVE

Jump & Run Man muss kein Retro-Fan oder 8-Bit-Fanatiker sein, um mit *Shovel Knight* wunderbare Spielstunden zu verbringen. Wirklich!

Als der kalifornische Indie-Entwickler Yacht Club Games 2014 nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne *Shovel Knight* erstmals auf Spieler der verschiedensten Plattformen losließ, war die Begeisterung (zu Recht) groß. Auch im N-ZONE-Test in der Ausgabe 01/2015 konnte der Überraschungshit eine stolze 88er-Wertung einheimsen. Dabei stellte sich der Jump&Run-Titel als zwar kurz, aber erstaunlich tiefgehend heraus. Knapp drei Jahre später sind die Entwickler direkt zum Start der Switch wieder mit dabei und bringen mit *Shovel Knight: Treasure Trove* die ultimative Version des Indie-Spiels heraus. Neben dem Hauptspiel, der ersten Erweiterung *Plague of Shadows* und zahlreichen Neuerungen glänzt vor allem die brandneue Kampagne *Specter of Torment*, die euch durch die Geschichte der Figur Specter Knight führt.

Neue Inhalte und Mehrspieler

Doch zunächst einmal zu den technischen Neuerungen: Auch ohne Amiibo könnt ihr jetzt zu zweit im kooperativen Modus spielen. Dennoch werden die Plastikfiguren natürlich weiterhin unterstützt; beispielsweise schenkt euch Madame Magie eine Fee, wenn ihr eine kompatible Figur einscannt. Neu ist auch der sogenannte Body Swap Mode, mit dessen Hilfe ihr das Geschlecht und das Aussehen der verschiedenen Ritter ändern könnt. Noch 2017 erhalten *Treasure Trove*-Besitzer außerdem per kostenlosem Update eine weitere Kampagne (*King Knight's Campaign*) und einen lokalen Duell-Modus für bis zu vier Spieler spendiert. Wer das Original-Spiel bereits besitzt, bekommt das Upgrade auf *Treasure Trove* übrigens umsonst. *Specter of Torment* gibt es im eSHop für etwa zehn Euro auch einzeln zu kaufen.

Hier seht ihr einen Ausschnitt der ersten Welt aus dem originalen *Shovel Knight* von 2014. Wie man sieht: der Himmel ist blau und alles ist friedlich. Nicht so …

… in der Welt von *Specter of Torment*, der neuesten *Shovel Knight*-Kampagne. Hier seht ihr die gleiche Stelle der gleichen Welt. Deutlich düsterer und dunkler, oder?

Auf der Seite des Bösen

Die umfangreichste Neuerung von *Treasure Trove* ist aber ganz klar die neue Kampagne rund um die Figur Specter Knight. *Specter of Torment* stellt inhaltlich das Prequel zum originalen *Shovel Knight* dar und erzählt die Geschichte von Specter Knight, dem Diener der Verzauberin, der einen Ritterkader rekrutiert und den Orden ohne Gnade gründet. Diesmal ist die Hauptwaffe der Wahl dabei weder eine Schaufel noch eine Bombe, sondern eine Sense. Mit dieser könnt ihr nicht nur Gegnern den Garaus machen und Hindernisse zerstören, sondern euch auch flott fortbewegen. Ab einem gewissen Abstand zu bestimmen Gegenständen oder Widersachen könnt ihr die Sense nämlich einsetzen, um euch extrem schnell auf den anvisierten Punkt zuzubewegen und mit dem gewonnenen Schwung durch die Luft zu fliegen. Als wäre das noch nicht genug, könnt ihr ein kurzes Stück an Wänden laufen, Wandsprünge (wie Mario oder Samus aus *Metroid*) vollführen und zahlreiche Nebenwaffen und Fähigkeiten (im Spiel Curios genannt) zur Fortbewegung und zum Kämpfen verwenden. Diese bekommt ihr bei einem Händler in der Oberwelt, von der aus ihr alle Levels erreicht. Weitere Figuren, auf die ihr trefft, verkaufen euch beispielsweise Upgrades für eure Curios oder bessere Mäntel mit besonderen Fähigkeiten. Bezahlen müsst ihr entweder mit Totenköpfen (von denen es in jedem Level zehn zu finden gibt) oder mit Gold. In den eigentlichen Welten erwarten euch die gewohnten Checkpoints, die ihr für Gold zerstören könnt, dann aber auf deren Speicherfunktion verzichten müsst, kleinere Bosse etwa in der Mitte und Endbosse am Ende jedes Levels.

In jedem Level wartet neben kleineren Bossen am Ende stets ein Obermotz darauf, von euch bezwungen zu werden. Dank der flinken Sense seid ihr meist im Vorteil.

Gesamtpaket vom Feinsten

Specter of Torment setzt auf viele Elemente, die auch schon das ursprüngliche *Shovel Knight* und die erste Erweiterung *Plague of Shadows* zu sehr guten Jump&Run-Titeln gemacht haben, bedient sich mit der Sense als Hauptwaffe aber einer gänzlich anderen Steuerungsweise. Im Vergleich ist die neue Steuerung deutlich flotter und actionreicher, da ihr mit der Sense sehr schnell vorwärts kommt und dank Wandsprüngen und Wandklettern eine breite Auswahl an Fortbewegungsmöglichkeiten besitzt. Weil ihr die Rolle des Specter Knight übernehmt, schlagt ihr euch auf der Seite der Bösen durch das Spiel, dementsprechend ist die neue Kampagne deutlich düsterer und dunkler als die Vorgänger. Der Spielumfang ist wie gewohnt nicht besonders groß und nach vier bis fünf Stunden solltet ihr den Obermotz besiegt haben. Rechnet ihr allerdings die Spielzeit der anderen Kampagnen mit ein, bietet *Shovel Knight: Treasure Trove* als Gesamtpaket einen starken Umfang und vor allem: dank dreier gänzlich unterschiedlicher Kampagnen auch sehr viel Abwechslung. Dabei baut aber jede Kampagne auf den gleichen genialen Elementen auf, die schon das originale *Shovel Knight* so großartig machen. Wer noch nie einen Ableger der Serie gespielt hat, sollte unbedingt zuschlagen!

Johannes Gehrling

Düster, beklemmend, atmosphärisch: diese Begriffe beschreiben die Stimmung in *Specter of Torment* am besten.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Mein Einstieg in die *Shovel Knight*-Serie: ich bin absolut begeistert, Yacht Club!“

Nichts ahnend machte ich mich an den Test zum neuen *Shovel Knight*. Was dann geschah, hatte ich nicht erwartet: Das Spiel hat mich völlig vom Hocker gehauen und ich konnte die Switch über Tage kaum noch aus den Händen legen. Schuld daran ist die absolute geniale Mischung aus Jump&Run-, *Metroid*-, *Mega Man*- und *Donkey Kong Country*-Elementen, tollem Sound und einer hochwertigen Retro-Grafik. Zwar hatte ich zuvor schon oft gehört, dass *Shovel Knight* gut sein soll – so viel Spielspaß hatte ich aber dennoch nicht erwartet. Zudem profitiert der Indie-Titel wunderbar von den Switch-Funktionen. Egal, ob zu Hause auf dem großen Fernseher oder unterwegs in der Bahn: *Shovel Knight* ist immer dabei und bereit für ein Abenteuer. Und ich bin es auch.

Shovel Knight: Treasure Trove

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Yacht Club Games
Entwickler: Yacht Club Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 25 Euro

GRAFIK 9
Pixel-Optik, die funktioniert: die 8-Bit-Grafik ist zwar schlicht, aber dennoch voller Details und Leben.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Trotz simpler Elektro-Sounds nerven die Melodien nie, sondern passen wunderbar zum Spielgeschehen.

STEUERUNG 10
Unterstützt: Pro-Controller
Die Steuerung ist direkt, knackig und sehr präzise. Dadurch glücken auch gewagte Manöver, die entsprechenden Fähigkeiten des Spielers vorausgesetzt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Sämtliche *Shovel Knight*-Kampagnen sind für den Einzelspieler-Modus geschaffen. Entsprechend gut funktionieren sie auch ohne weitere Mitstreiter.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Koop-Modus ist nun standardmäßig mit an Bord. Wir freuen uns vor allem auf den Duell-Modus, der mit einem späteren Update nachgereicht wird.

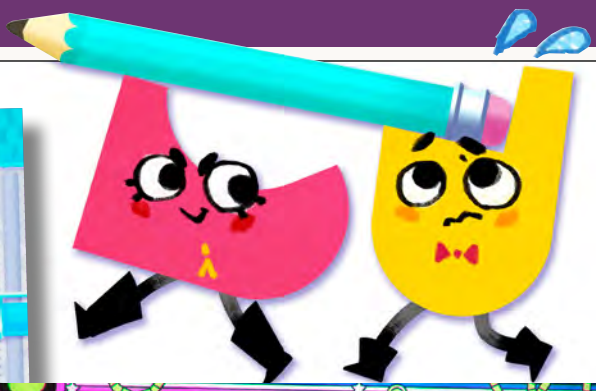
AMIIBO 6
Amiibo sind für den Mehrspieler nicht mehr notwendig. Kleine Goodies gibt es fürs Scannen dennoch.

PRO / CONTRA
- ✚ Beinhaltet sämtliche Kampagnen
- ✚ Wunderbarer Retro-Charme
- ✚ Überraschend viel Tiefgang
- ✚ Zukünftig kostenlose Erweiterungen
- ✚ Sehr präzise Steuerung
- ✚ Mehrspieler endlich auch ohne Amiibo
- ➖ Recht geringer Spielumfang

WERTUNG/FAZIT

90

„Nicht nur für Retro-Fans: das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!“



In dieser Aufgabe müssen wir mit Schnitt- und Hebekunst eine knuddelige Prinzessin ans Ziel führen und sie auf dem Weg Diamanten sammeln lassen.

SNIPPERCLIPS

ZUSAMMEN SCHNEIDET MAN AM BESTEN AB!

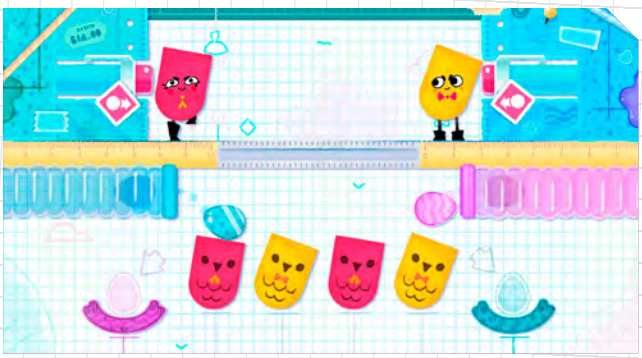
Geschicklichkeit Wer denkt, zum Switch-Launch gibt es abseits von *Zelda: Breath of the Wild* nichts allzu spannendes Neues zu spielen, hat sich im wahrsten Sinne des Wortes geschnitten.

Snipperclips beantwortet die uralte Frage, die wir uns wohl alle schon mal gestellt haben: Was wäre, wenn wir kulleräugige Papier-Figuren mit flachem Kopf und rundem Hintern wären, die einander Teile abschneiden können, um Rätsel zu lösen? Nun, auf jeden Fall wären wir dann ungemein süß. Der Switch-exklusive Knobel-Spaß mit dem Wortwitz-geprüften Untertitel *Zusammen schneidet man besser ab!* überzeugt gleich nach dem Starten nämlich durch seine wirklich ungemein knuddelige Präsentation. Die in vier Farben auftretenden Papp-Helden bewegen sich ungeschickt-drollig und ihre Mimik, die je nach Situation zwischen entschlossen, erheitert, überrascht und manchmal schlicht und ergreifend schadenfroh wechselt, ist ein absolutes Highlight. Umso schöner, dass das Gameplay, mittels dem sie sich durch die Levels rätseln, spielspaßtechnisch da mithalten kann.

Schere, kein Stein, Papier

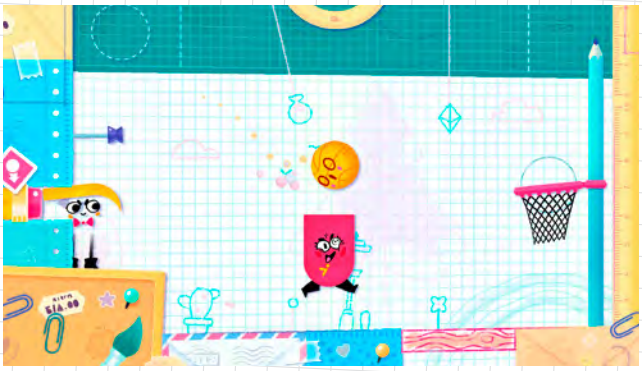
Frei von einem Story-Korsett (in so einem Spiel ohnehin unnötig) machen wir uns in verschiedenen thematisch unterschiedlichen Ober-Abschnitten daran, mehrere dutzend Rätsel-Levels zu lösen. Unseren Helden steuern wir dabei alleine mittels eines einzelnen Joy-Con – idealerweise inklusive angesteckter Schulterpad-Leiste, um den Bedienkomfort zu erhöhen: Mit dem Analogstick gehen wir nach links und rechts, strecken uns in die Höhe und gehen in die Knie, mit den Schultertasten drehen wir unseren gesamten Körper – Beine wahlweise nach links und rechts und mit dem A-Knopf springen wir. Mit Druck auf B hingegen lösen wir die bereits erwähnte Gameplay-bestimmende Fähigkeit unseres recycelbaren Heroen aus: Wir schneiden von unserem ebenso papier-gefertigten Mit-Knobler ein Stück ab! Aber keine Sorge, auf Knopfdruck lässt sich unser vollständiger Kör-

Oft ist präzise Schneidekunst gefragt, bei der wir auch manchmal unseren Papier-Körper zurechtschnippeln müssen, um entsprechende Formen ausschneiden zu können.

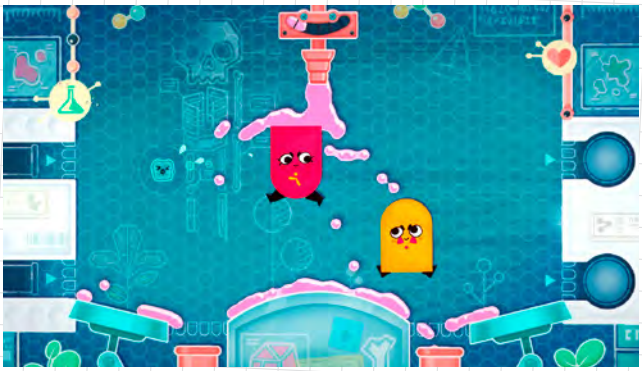


Diese Eulen-Rätsel, bei denen die Vögel unsere Bewegungen imitieren, gehören zu den etwas maueren Aufgaben. Generell wiederholen sich manche Rätsel-Arten zu oft.

per jederzeit wiederherstellen. Je nachdem, welcher Teil unseres eigenen Körpers dabei unseren Mitstreiter abdeckt, verändern wir dadurch dessen Form. Das funktioniert auch andersherum: Werden wir etwa auf Stift-Design zurechtgeschnippelt, können wir unserem Gegenüber anschließend eine schicke Kuhle verpassen. Diese Funktion ist unabdingbar, um die Aufgabenstellungen zu lösen, die etwa erfordern, dass wir einen Basketball in einen Korb werfen, ein Ei unbeschadet ins Nest bringen, einer Prinzessin auf dem Heimweg beistehen oder den Reifen an einem Rennwagen wechseln. Viele dieser Herausforderungen kommen dabei mit einem Physikpuzzle-Aspekt daher, was für etliche Lacher sorgen kann, wenn man etwa verzweifelt versucht, einen riesigen Bleistift auf dem virtuellen Haupt zu balancieren. Und bis auf wenige Ausnahmen sind alle Aufgaben wirklich sehr spaßig gestaltet! Schade nur, dass sich die Aufgabenstellungen irgendwann recht oft wiederholen.



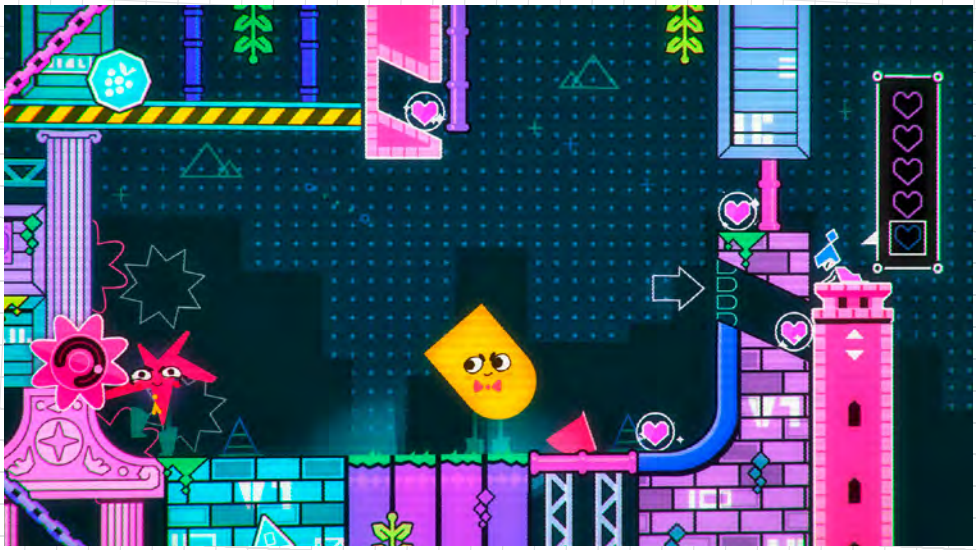
Die wirklich putzigen Animationen und Gesichtsausdrücke der Papp-Protagonisten tragen viel zur simplen, aber sehr gelungenen Präsentation des Knobel-Spaßes bei.



Nach und nach werden neue Gameplay-Elemente wie dieser farbige Glibber eingeführt. Was grob zu tun ist, wird durch die Levelgestaltung trotzdem stets schnell kar.

Nix für Einzelgänger

Das ändert aber nichts daran, wie viel Spaß der Titel macht – sobald man ihn mit Mehrspieler-Mitstreitern erlebt, wohlgemerkt. Sowohl Levels für zwei als auch für vier Recken stehen bereit und verbreiten jede Menge Laune. Solisten hingegen werden mit *Snipperclips* keine Freude haben, denn dann muss man die Aufgaben aller Figuren übernehmen und ständig zwischen ihnen wechseln. Das funktioniert zwar, ist aber eine langsame Angelegenheit und versprüht keinerlei Spielspaß. Heißt: Wer den Titel ins Auge fasst, um Abends alleine ein paar Rätsel-Levels zu absolvieren, sollte von dieser Idee lieber Abstand nehmen. Ebenso belanglos wie der Singleplayer-Modus ist der kompetitive Mehrspieler-Part, bei dem wir in verschiedenen Spielmodi gegeneinander antreten. Das ist einmal lustig, verliert aber schnell seinen Reiz. Außerdem überzeugt *Snipperclips* zwar bezüglich der Präsentation, ist de facto technisch aber fast schon verboten simpel gestaltet. Sobald man in den launigen Koop-Missionen losgelegt hat, sind all diese Kritikpunkte aber schnell vergessen. **Lukas Schmid**



Wer mitdenkt und kreativ arbeitet, wird belohnt. In (rudimentärer) Stern-Form lassen sich diese Drehschalter mühelos bedienen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Zu zweit bis viert ein echter Spielspaß-Hit, alleine jedoch nur zum Gähnen."

Ich hatte mir schon nach meiner *Snipperclips*-Anspiel-Session während des Switch-Enthüllungsevents im Januar gedacht, dass hier eine echte Spielspaß-Perle auf uns zukommen könnte – und ich wurde nicht enttäuscht. Sobald man mit einem bis maximal drei weiteren Knobel-Fans loslegt, erweisen sich die diversen Rätsel, bei denen nicht selten Physik-Spielereien im Mittelpunkt stehen, als ungemein spaßig– wenn auch großteils relativ einfach. Die putzige Präsentation trägt ihr Übriges bei, um einen zu verzaubern. Der einzige Aspekt, in dem das Spiel versagt, ist der Einzelspieler-Modus, denn der Wechsel zwischen den Figuren funktioniert langsam und die Aufgaben verkommen dann oftmals zur Fleißarbeit. Wen das nicht stört, der kann mit *Snipperclips* im Grunde nix falsch machen!

Snipperclips

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: SFB Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6
Simpel genug, um auf so gut wie jeder Plattform und auch Smartphones dargestellt zu werden, aber wahnsinnig stilsicher und voll putziger Animationen.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Launige Klänge, welche das Spielgeschehen meistens passend untermalen und im Ohr hängen bleiben.

STEUERUNG 8
Unterstützt: -
Gute Steuerung, die ausschließlich via Joy-Con funktioniert. Alleine die ein oder andere Doppelbewegung nervt zu Beginn – man gewöhnt sich aber dran.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Ganz klar: Alleine sollte niemand *Snipperclips* spielen, denn dann ist es langsam und steuert sich umständlich und macht trotz der putzigen Aufmachung schlicht und ergreifend keinen großen Spaß.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
So muss es sein: Sobald man mit einem bis drei Mitspielern loslegt, entfaltet der Titel sein volles Potenzial und entpuppt sich als echte Spielspaß-Granate!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Brillantes Mehrspieler-Gameplay
- ✚✚ Viele sehr kreative (Physik-)Rätsel
- ✚✚ Ungemein putzige Präsentation
- ✚ Relativ großer Umfang
- ▬ Technisch im Grunde supersimpel
- ▬ Belangloser kompetitiver Mehrspieler-Modus
- ▬ Manche Aufgaben wiederholen sich zu oft
- ▬▬ Alleine sehr öde

WERTUNG/FAZIT

80

„Der vielleicht sympathischste Switch-Launchtitel ist ein großer Knobel-Spaß!"

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Netter Plattformer mit schöner Atmosphäre, der spielerisch zu wünschen übrig lässt“

Ich bin ein großer Fan von Plattformern. Das liegt sicherlich daran, dass das Genre in meiner Kindheit gerade Hochsaison hatte und dementsprechend viele Titel damals den Weg in die Modulschächte meiner Konsolen fanden. Deshalb finde ich es prinzipiell gut, dass Sumo Digital mit *Snake Pass* etwas Neues ausprobiert, indem die Entwickler eine Schlange zum Hauptdarsteller machen, die zwar fast überall hinkommt, aber sowohl recht langsam als auch schwierig zu steuern ist. Leider ist das Spiel aber doch eher eintönig, der Umfang ziemlich gering und ein Mehrspieler-Modus überhaupt nicht vorhanden. Schade, denn die tolle, karibische Atmosphäre und schöne, fröhliche Musik laden zu sommerlichen Tagträumen ein. Mich aber nur bedingt.

Snake Pass

Termin: 29. März 2017
Hersteller: Sumo Digital
Entwickler: Sumo Digital
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6

Snake Pass wartet mit einem hübschen, modernen Comic-Stil auf, der Sommergefühle versprüht. Ein stellenweise spürbar wahrnehmbarer Treppeneffekt entsteht leider dank einer niedrigen Auflösung an einigen Stellen und macht sich vor allem mobil bemerkbar.

SOUND 9

Sprache/Text: Deutsch
Die rudimentäre Sprachausgabe der Protagonisten wird begleitet von einem hervorragenden Soundtrack von David Wise, einem ehemaligen Mitarbeiter des legendären Entwicklerstudios Rare!

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro-Controller
Als physikbasiertes Spiel ist die Steuerung sehr anspruchsvoll, funktioniert aber ohne Patzer. Um Noodle richtig gut und vor allem sicher durch die Levels zu navigieren, bedarf es viel Übung.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Es dauert einige Zeit, bis man in *Snake Pass* wirklich gut ist. Frustrationstoleranz ist deshalb notwendig. Spaß macht es aber trotzdem, wenn auch nicht lange; der Spielumfang hält sich nämlich in Grenzen und es gibt (bisher) auch nur einen einzigen Spielmodus.

PRO / CONTRA

- + Niedliche comicartige Grafik
- + Atmosphärische Ohrwurm-Musik
- + Außergewöhnliche Fortbewegung als Schlange
- + Urlaubsfeeling beim Spielen
- − Kein Mehrspieler
- − Steuerung schwierig zu erlernen
- − Wenig Spielumfang
- − Recht starker Treppeneffekt

WERTUNG/FAZIT

„Hübscher Plattformer, aus dem man aber definitiv mehr hätte herausholen können“

73

Schlange Noodle ist nebst Kolibri Doodle der zentrale Held von *Snake Pass*. Letzterer kann euch helfen, wenn es schwierig wird.

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich! Switch

SNAKE PASS

Geschicklichkeit *Snake Pass* sieht vielleicht niedlich aus, aber lasst euch davon bloß nicht täuschen. Dieses Spiel fordert euch nämlich einiges ab!

Snake Pass kann getrost als der erste Puzzle-Plattformer auf der Nintendo Switch bezeichnet werden. Insofern sind die Ansprüche an den Titel des britischen Entwicklers Sumo Digital hoch, denn damit steht *Snake Pass* in einer Ecke mit kommenden (potenziellen) Hits wie *Yooka-Laylee* und *Super Mario Odyssey*. Leider wird das Spiel mit der orangefarbenen Schlange diesem Anspruch nur bedingt gerecht. Durch insgesamt 15 verschiedene, jedoch recht ähnlich aussehende Levels verschlägt es euch auf eurem Abenteuer. Dabei liegt der Fokus ganz klar auf der außergewöhnlichen Fortbewegung als Schlange. Diese ist sehr schwierig zu erlernen, allerdings hilft euch ein kleiner Kolibri nicht nur zu Spielbeginn mit einem Mini-Tutorial, sondern auch per Druck auf den Y-Knopf jederzeit im Spielverlauf, solltet ihr mal nicht weiter kommen. Habt ihr die Steuerung aber erst einmal gemeistert, gibt es quasi keine Grenzen mehr. Das ist auch notwendig, denn die verschiedenen Sammelgegenstände, allen voran die Schlüssel für die Tore am Ende jedes Levels, sind quer über die Welten verstreut und oftmals an schwierig zu erreichen. Untermalt wird das Spielgeschehen dabei von sehr atmosphärischen Karibik- und Tropen-Klängen, für die der ehemalige Rare-Mitarbeiter David Wise verantwortlich zeichnet. Dadurch passt die Musik nicht nur wunderbar zur Spielwelt, das Spiel fühlt sich auch ein bisschen wie ein *Banjo-Kazooie* oder *Yooka-Laylee* an. Dazu trägt auch bei, dass der Protagonist Noodle sogar eine Stimme spendiert bekommen hat, die ein bisschen an Conker aus *Conker's Bad Fur Day* für das Nintendo 64 erinnert. Schmerzlich vermissen wir aktuell noch einen zeitbasierten Modus, der laut den Entwicklern Sumo Digital aber schon in Arbeit ist und per Update nachgeliefert wird. Ein bisschen mehr Spielumfang hätte *Snake Pass* angesichts des Preises von immerhin rund 20 Euro aber auch dringend nötig. Für ein paar kurze Runden mit Urlaubsfeeling reicht's aber allemal. **Johannes Gehrling**

Auch im Wasser fühlt sich Noodle wohl. In manchen Levels müsst ihr sogar durch verwinkelte Unterwasser-Gänge tauchen.

Die Orbs und Münzen müsst ihr nicht unbedingt einsammeln – dafür jeweils drei Items, die das hier zu sehende Tor öffnen.

Gelegentlich stellt ihr euch Bossen. Mit etwas Taktik und Teamplay sind diese aber meist kein Problem.

I AM SETSUNA

Rollenspiel Ein modernes Rollenspiel im Stil der unvergessenen Klassiker – Must-have oder ein Abgesang auf bessere Tage?

Die Handlung erinnert an *Final Fantasy 10*, die Kämpfe an *Chrono Trigger* – aber auch in allen anderen Aspekten merkt man *I am Setsuna* an, dass es im Fahrwasser der größten Japano-Rollenspiele die Herzen der Fans erobern möchte. Man kann es natürlich auch eine Hommage nennen, wenn Genre-Veteranen angesichts der Inszenierung und Charaktere von Déjà-vus heimgesucht werden. Endir zum Beispiel ist ein stiller, aber disziplinierter und begabter Krieger, Setsuna ist eine Art weiblicher Jesus, deren Opfer die Welt vor Monsterinvasionen retten soll. Aeterna ist die flippige Leibgarde und so weiter und so fort.

Eis gefällig?

Der Verlauf der etwa 20-stündigen Reise ist dementsprechend wenig überraschend, die melancholische Atmosphäre nimmt einen aber auch dann gefangen, wenn man das Gefühl hat, das Abenteuer in den letzten Jahren schon ein paarmal erlebt zu haben. Die verschneite Landschaft wird jedoch bald langweilig, vor allem da die Levels linear und gleichförmig sind. Das Kampfsystem ist dagegen in Ordnung: Wie bei *Chrono Trigger* attackiert man erst, wenn sich die Aktionsleiste aufgeladen hat. Dann wählt man zwischen Spezialattacken und normalen Angriffen und achtet im besten Fall auf Kombomöglichkeiten und Synergieeffekte mit anderen Teammitgliedern. Neue Attacken lernt man nicht durch den Levelaufstieg, sondern durch das (extrem umständliche) Verkaufen und Craften von Materialien – eine ungewohnte und zudem unbefriedigende Vorgehensweise, Levelaufstiege registriert man nur als unbedeutende Einblendungen nach dem Kampf. Das liegt auch am niedrigen Schwierigkeitsgrad: Selbst wenn ihr euch Zeit lasst bei der Eingabe der Befehle, werdet ihr mit den meisten Feinden keine Schwierigkeiten haben. Wenn ihr dann doch mal scheitern solltet – vielleicht weil ihr eingeschlafen seid –, kann es sein, dass ihr wegen der weit auseinander liegenden Speicherpunkte eine Menge Fortschritt verliert. Die markanteste Eigenschaft des Rollenspiels ist die verträumte Klaviermusik, die zwar wunderbar zur bittersüßen Geschichte und dem Setting passt, das Erlebnis aber nicht unbedingt mitreißender gestaltet. Ob man *I am Setsuna* nun eine liebevolle Hommage nennt oder Kopie schimpft – dem gerade noch guten Titel mangelt es zwar an eigenständigen Ideen, aber zum Glück nicht an Charme.

Katharina Reuss

Endir setzt zum Hieb an: Bringt er es wirklich über das Herz, den Auftragsmord an der stillen Setsuna auszuführen?

MEINUNG
Katharina Reuss

„Ich bin Katharina und *I am Setsuna* ist nach wie vor ein trockenes Vergnügen."

Wo der exklusive Switch-Inhalt steckt? Zum Zeitpunkt der Drucklegung jedenfalls noch nicht im Spiel. Die Arenakämpfe gegen die computergesteuerten Teams anderer Spieler, die man hochladen kann, werden nämlich erst irgendwann im April ins Spiel gepatcht. Somit handelt es sich noch um eine absolut identische Fassung zu denen auf PC, PS4 und Vita. Für unterwegs ist *I am Setsuna* meiner Ansicht nach besser geeignet als auf dem Fernseher, denn unter der gleichförmigen Schneedecke verbirgt sich ein unscheinbares Spiel. Wer sollte das nun spielen? Veteranen mit Nostalgiebedarf fühlen sich vielleicht wieder in ihre Kindheit versetzt, und wer durch den Konsum von *Mario Kart* und Co. an Reizüberflutung leidet, kann diese mit *I am Setsuna* sicher gut kurieren.

I am Setsuna

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Tokyo RPG Factoy
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 39,99 Euro

GRAFIK 6

Simpel-saubere Grafik, die wegen der vielen Schneelandschaften eintönig wirkt. Die Charaktere sehen sehr niedlich aus, das Monster-Design hingegen ist durchschnittlich. Außer in Innenräumen ist die Farbpalette sehr entsättigt.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Englisch
Verträumte Klaviermusik, die zwar zur Stimmung passt, aber verdammt müde macht. Da der Titel nicht synchronisiert ist, müsst ihr viel lesen.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Pro-Controller
Die Steuerung ist klassisch-simpel und unkompliziert. Das halbaktive Kampfsystem erfordert etwas Timing. Im Wartemodus habt ihr alle Zeit der Welt, um eure Züge festzulegen.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Die meiste Zeit über ist *I am Setsuna* ein einfaches Vergnügen. Das Speichern solltet ihr aber nicht vergessen. Die Story verläuft vorhersehbar, vor allem, wenn man schon einen JRPG-Klassiker gespielt hat. Die Helden sind zwar klischeehaft, aber recht sympathisch gezeichnet.

PRO / CONTRA

- ++ Melancholische Stimmung
- ++ Solides Kampfsystem
- \+ Sympathische Charaktere
- \+ Viele Spezialattacken und Kombos
- − Nur auf Englisch
- − Sehr linear und einfach
- − Eintönige Umgebungen
- −− Kaum eigene Ideen

WERTUNG/FAZIT

70

„Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen"

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Die Spielqualität ist nach wie vor top – das Drumherum ist das Problem."

Der Wechsel der *Skylanders*-Figuren im Switch-*Imaginators* macht mich gar nicht glücklich. Mir fehlt einfach die haptische Komponente, meine Skylander zu greifen, sie zwischen den Fingern zu spüren und ratzfatz auf einem Portal austauschen zu können. Das klobige Einscannen auf der Switch kommt nicht ansatzweise an das spannende Toys-to-Life-Spielgefühl ran, wie ich es von den anderen Konsolen kenne. Versteht mich nicht falsch, *Imaginators* ist ein tolles Spiel – aber es hat auf der Switch einfach nicht denselben Stand wie seine Kollegen. Hier werdet ihr verdammt viel Geld los, könnt eure Figuren dann aber nur in einem einzigen Spiel verwenden – oder ihr weicht auf andere Konsolen als die Switch aus. Dann könnt ihr aber auch gleich dort zu *Imaginators* greifen.

Skylanders Imaginators

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Sieht auf der Switch echt gut aus – vor allem, wenn ihr mit der Konsole in der Station spielt.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Feine Musik, feine Soundeffekte, feine Sprachausgabe. Lediglich die Lippensynchronisation passt in der deutschen Version so gar nicht.

STEUERUNG 8
Unterstützt: NFC-Sensor, Pro-Controller
Uns fehlt definitiv der spaßige Figurenwechsel per Portal. Die Spielsteuerung ist aber top!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Auf den ersten drei Stufen kommt ihr mit simplem Button-Mashing weiter, auf Stufe 4 müsst ihr schon zeigen, was ihr auf dem Kasten habt!

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Imaginators auf Wii U bot die Renn-Minigames noch im Online-Koop an. Die Rennen gibt es auf der Switch nicht – und damit auch keinen Online-Modus.

PRO / CONTRA
- ➕ Die mobilste aller *Skylanders*-Hauptversionen
- ➕ Nach wie vor großartiger Charakter-Editor
- ➕ Portal-Technik bereits im Controller verbaut
- ➕ Lokaler Mehrspieler-Modus für zwei
- ➖ Keine Mini-Rennspiele mehr. Warum?
- ➖ Damit auch kein Online-Koop
- ➖ Uns fehlt der Figurenwechsel am Portal
- ➖ Auf der Switch ein extra teurer Spaß

WERTUNG/FAZIT
„Das alte *Imaginators* mit neuen Stärken und noch mehr neuen Schwächen"

75

Im Charakter-Editor könnt ihr euch richtig austoben! Neben einem eigenen Look hat unser Held auch eigene Sprachausgabe.

SKYLANDERS IMAGINATORS

Action-Adventure Der starke Mix aus Toys-to-Life, Action-Adventure und Hüpfspiel-Puzzler feiert sein Comeback auf der Switch!

Ein bisschen spät dran, aber immerhin dran! Als Nintendo die Starttitel zum Switch-Release vorstellte, war auch ein alter Bekannter mit dabei: Der jüngste Teil der populären *Skylanders*-Serie, *Imaginators*. Das war ein knappes halbes Jahr zuvor bereits für die Wii U erschienen und brachte viele altbekannte Qualitäten der Toys-to-Life-Serie mit auf die damals laufende Abschiedstournee der nun pensionierten Konsole. Besonders gut wussten neben den starken Produktionswerten und der tollen Technik auch wieder das Herz und die Seele der wunderbaren Hüpfspielwelt zu begeistern. Die *Skylanders*-Charaktere sind einfach toll, die Spielwelten und Cutscenes brillant in Szene gesetzt, das Gameplay knackig – wenn auch letztendlich ein kindgerecht-einfaches Erlebnis, wenigstens auf allen bis auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. Den mit Abstand größten Teil der *Skylanders*-Faszination machte aber schon immer die Toys-to-Life-Komponente aus. Will heißen: Man kauft reale Spielzeug-Charaktere, die mittels eines an der Konsole angeschlossenen Zubehör-Portals digital ins Action-Adventure verfrachtet werden. Der stolze Besitzer kann also direkt mit seinen geliebten Sammelfiguren aus der Vitrine tolle Abenteuer erleben. Besser noch: In *Imaginators* lassen sich Wunschhelden in einem unfassbar umfangreichen Charakter-Editor sogar selbst kreieren – bis hin zu frechen Sprüchen und der eigenen Titelmusik! Nach wie vor ist das verdammt beeindruckend.

Fällt aus dem Rahmen

Skylanders Imaginators ist ein starkes Spiel. Aber ist es auch ein toller Switch-Einkauf? Ganz ehrlich? Es geht so, was aber hauptsächlich an den Rahmenbedingungen seines Comebacks liegt. Klar, es ist technisch der aktuell beste Vertreter seiner Familie auf einer Nintendo-Konsole – vor allem im angedockten Betrieb. Dass die Switch-Version ohne Portal zu euch nach Hause kommt (die NFC-Technik ist bereits im Joy-Con und Pro-Controller verbaut), trotzdem aber aktuell fast doppelt so teuer ist wie die inhaltsgleiche Wii-U-Variante, nervt gewaltig – zumal sich in der Switch-Fassung die alten *Superchargers*-Fahrzeuge und *Trap Team*-Fallen nicht mehr verwenden lassen. Auch sonst ist *Imaginators* in dieser Form verdammt teuer, könnt ihr eure *Skylanders*-Figuren auf der Switch doch nur für ein einziges Spiel der Serie verwenden. Immerhin ist die neue Version ohne Portal aber auch deutlich mobiler, da ihr hier lediglich eure Helden griffbereit haben müsst. Etwas lästig ist zudem, dass man einmal eingescannte Skylander immer wieder neu scannen muss, um sie erneut ins Spiel zu bringen. Auf dem 3DS war dieses System komfortabler, da genügte ein einmaliger Figuren-Scan zum Helden-Speichern.

Benjamin Kegel

Die Renn-Minigames sind leider aus dem Spiel geflogen. Platziert ihr ein *Superchargers*-Fahrzeug auf dem Sensor, erhaltet ihr wenigstens eine Bonus-Truhe.

Auf hohen Stufen zieht die Schwierigkeit massiv an, dank der guten Steuerung packt man das mit genug Übung aber trotzdem.

VOEZ

Musikspiel Fingerakrobatik und Rhythmusgefühl gehen in diesem Launch-Spiel für Switch Hand in Hand.

VOEZ ist eines dieser seltenen Spiele, die beinahe komplett aus dem Nichts auftauchen und sich dann als echter Geheimtipp herausstellen. Ursprünglich erschien das Rhythmusspiel im Mai 2016 für iOS, wo es allerdings auf ein Free2Play-Konzept setzt. Auf der Switch hingegen erhaltet ihr mit diesem Downloadtitel vom Fleck weg ein klassisches, vollumfängliches Spiel, das mit über hundert Songs auf drei Schwierigkeitsstufen für viele Stunden Musikspaß sorgt. Dabei hebt sich *VOEZ* von den typischen Genre-Vertretern wie *Theatrhythm Final Fantasy* oder *Guitar Hero* gleich in mehreren Punkten deutlich ab. Euch erwarten hier keine weltbekannten Songs, sondern durchweg Kompositionen von Indie-Künstlern aus Taiwan, Südkorea und Japan. Musikalisch wird eine große Breite geboten – von reinen Klavier-Stücken über K-Pop und Rock bis hin zu Drum and Bass und Electro-Industrial. Aufgrund der Künstler haben all die Songs aber einen deutlichen asiatischen Anstrich, was sicher nicht jedermanns Geschmack trifft.

Erfrischend untypisch

Das größere Alleinstellungsmerkmal ist aber das komplett touchbasierte Gameplay (weshalb kein Spielen im TV-Modus möglich ist). Grundsätzlich laufen in *VOEZ* verschiedene Musiknoten auf unterschiedlichen Track-Spalten von oben nach unten und ihr müsst sie im richtigen Moment antippen, gedrückt halten oder wischen. Soweit, so gewöhnlich. Abgefahren wird es, wenn sich nicht nur die Noten selbst, sondern auch die Track-Spalten passend zur Musik bewegen oder durch bestimmte Effekt urplötzlich ihre Position ändern. Wischt ihr zum Beispiel eine der Pfeil-Noten, sorgt das mitunter dafür, dass die dazugehörige Spalte in ebenjene Richtung der Wischbewegung wandert. Dazu werdet ihr auf den Stufen „Hard“ und „Special“ oftmals dermaßen mit Noten bombardiert, dass ihr *VOEZ* wie ein Klavier mit beiden Händen spielen müsst, um mitzukommen. In der Hitze des Gefechts rutscht bei zügigen Wischbewegungen allerdings des Öfteren die Switch hin und her, was beim Spielen etwas stört. Dankenswerterweise habt ihr selbst in der Hand, wie schnell ihr euch an die hohen Stufen eines Songs wagt, denn sämtliche Lieder sind in allen drei Stufen gleich nach dem Abschluss des Einstiegsliedes frei zugänglich.

Ebenfalls im Spiel ist eine sehr rudimentäre Handlung über eine Schülerband, die mit simplen Dialogboxen erzählt und durch sehr schönes, handgemaltes Artwork visualisiert wird. Das ist nettes Beiwerk, doch sein hohes Suchtpotenzial schöpft *VOEZ* einzig aus der schnellen und technisch spitze umgesetzten Spielmechanik, die dem Rhythmusspiel-Genre einen angenehm frischen Impuls verleiht.

Viktor Eippert

Die über 100 Songs in *VOEZ* bieten eine breite Genre-Auswahl. Schön: Tippt man einen Song an, wird direkt ein Ausschnitt davon als Beispiel abgespielt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein unerwarteter Rhythmus-Geheimtipp, der frischen Wind in das Genre weht“

VOEZ war für mich eine echte Überraschung. Nicht nur erschien das Musikspiel im Grunde komplett aus dem Nichts direkt zum Launch der Switch, ich hatte zudem beim Spielen immer wieder Momente, wo ich mir dachte: „Whoa, was geht denn jetzt ab?“ Andere Rhythmusspiele erhöhen den Schwierigkeitsgrad durch schneller heranfliegende Noten oder viel mehr von ihnen. *VOEZ* hingegen spielt regelmäßig mit den Erwartungen des Spielers, indem es zum Beispiel mal eine Notenspalte quer über den Bildschirm wandern lässt, während die Noten munter weiter nachkommen und man mit den Fingern hinterhermuss. Oder zwei Spalten fusionieren plötzlich zu einer und umgekehrt. Das alles ist perfekt abgestimmt auf die Musik und optisch klasse umgesetzt, sodass alles stets wie aus einem Guss wirkt.

VOEZ

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Circle Entertainment
Entwickler: Rayark Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 20,99 Euro

GRAFIK 7

Beim Interface und den Menüs setzen die Entwickler auf einen minimalistischen Look, der durch die vielen Effekte beim Spielen ergänzt wird. Die Story-Tagebuch-Einträge werden von sehr schönem Artwork in Szene gesetzt.

SOUND 9

Sprache/Text: Engl., Jap., Koreanisch, Chinesisch
Wie bei jedem Musikspiel steht und fällt der Spaß natürlich mit den Tracks. Obwohl hier keine berühmten Künstler am Werk sind, dürften bei den über 100 Songs garantiert für jeden Geschmack genug Stücke dabei sein.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Touchscreen (sogar zwingend erforderlich)
Die Bedienung erfolgt ausschließlich über den Touchscreen und ist dabei stets absolut präzise und zuverlässig. Die Kehrseite ist jedoch, dass man *VOEZ* deswegen nicht im TV-Modus spielen kann.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die große Fülle an Tracks, gepaart mit den drei Schwierigkeitsstufen und der frei einstellbaren Notengeschwindigkeit, resultiert in einem sehr starken Umfang. Zusätzliche Herausforderung gibt's durch die Aufgaben zur Freischaltung der Tagebuch-Kapitel.

PRO / CONTRA

- ✚ Schnelles, suchterzeugendes Rhythmus-Gameplay
- ✚ Große Songauswahl mit breiter Genre-Fächerung
- ✚ Von Beginn an sehr frei konfigurierbare Schwierigkeit
- ✚ Intuitives, clever designtes Interface
- ➖ Keine Online-Ranglisten wie in der Mobile-Version
- ➖ Switch muss beim Spielen fixiert werden

WERTUNG/FAZIT

82

„Klasse Rhytmusspiel-Geheimtipp mit großem Umfang und motivierendem Gameplay“

YO-KAI WATCH 2

Wer den Vorgänger von *Yo-kai Watch 2* gespielt hat, findet sich in den Kämpfen im neuen Ableger direkt zurecht. Nur die Funktionen der Modell Null sind dazugekommen.

Rollenspiel *Yo-kai Watch* ist zurück und besser als je zuvor! Wir haben unzählige Stunden in der Welt der putzigen Geister verbracht und sogar vor Zeitreisen nicht Halt gemacht.

Vor knapp einem Jahr erschien mit *Yo-kai Watch* ein ernst zu nehmender Konkurrent für die weltbekannten Taschenmonster des *Pokémon*-Universums in unseren Gefilden. Auch die Yo-kai, putzige Geisterwesen mit Ursprung in der japanischen Kultur, laden zum Entdecken, Sammeln, Kämpfen und Tauschen ein – ganz ähnlich also wie das vermeintliche Vorbild. Mehr zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden mit der *Pokémon*-Serie lest ihr im Kasten auf der rechten Seite. Bei allen Taschenmonster-Vergleichen stellt sich aber zwangsläufig die Frage: Können die Yo-kai genauso überzeugen wie Pikachu, Glumanda und Konsorten? Und noch mehr: Ist der zweite Serien-Ableger ein würdiger Nachfolger für den durchaus erfolgreichen und gut bewerteten ersten Teil? Wir haben uns unzählige Stunden lang ins Abenteuer gestürzt, fleißig mit Yo-kai angefreundet, trainiert, gekämpft, gelacht und geweint, um festzustellen: *Yo-kai Watch 2* ist ein klasse Spiel, das jedem Rollenspiel-Fan ein wunderbares Abenteuer verspricht und lange Zeit für Spaß und Unterhaltung sorgt. Und nicht nur das: Das putzige RPG hat sogar noch mehr zu bieten!

Tolle Story, leichter Einstieg

Da wäre beispielsweise die packende Story. Die ersten Spielminuten werden Fans des ersten Teils zwar zu großen Teilen sehr bekannt vorkommen, dafür finden sich aber auch Serien-Neulinge sehr schnell in der Welt der Geisterwesen zurecht. Trefft ihr beispielsweise erstmals auf Yo-kai, absolviert ihr euren ersten Kampf oder nutzt ihr Spielelemente wie das Tagebuch (Speichern) oder das Medaillium

Eure normale Yo-kai Watch lässt sich wieder mehrfach aufrüsten. Das Modell Null hingegen kann nicht verbessert werden. Dafür ermöglicht es besonders starke Angriffe.

(eure Yo-kai-Sammlung) zum ersten Mal, bekommt ihr stets genau erklärt, wie alles funktioniert. Habt ihr den Einstieg erstmal gemeistert, verliert ihr euch schnell in den vielen alltäglichen, aber auch außergewöhnlichen Geschehnissen in Lenzhausen, Stadenstett, Petzlingen und Co. Diese Vorkommnisse führen euch indes auch durch die gesamte Hauptstory. Dabei müsst ihr zwischen Missionen der zentralen Story immer wieder verschiedene einmalige Quests meistern, die im Spiel Bitten genannt werden. Oft müsst ihr der Familie, Freunden oder auch Fremden helfen, beispielsweise einen Konflikt beizulegen, verlorene Gegenstände wiederzufinden oder einen Supermarkt wieder zum Laufen zu bringen. Denn an quasi allen Missständen in der menschlichen Welt sind eigentlich Yo-kai schuld. Beseelt ein missmutiges Geisterwesen zum Beispiel einen Menschen, dann kann er zu Streitereien oder Gemeinheiten neigen, die wiederum zu Konflikten mit seinen Mitmenschen führen. Seid ihr dem verantwortlichen Yo-kai erstmal auf die Schliche gekommen, müsst ihr ihn zur Vernunft bringen, indem ihr ihn bekämpft oder auch etwas Bestimmtes zum Essen bringt. Dieses Prinzip macht einen Großteil der Faszination an den Yo-kai aus, denn oftmals werdet ihr auf Situationen treffen, die ihr nur allzu gut aus dem echten Leben kennt. Im Spiel erfahrt ihr dann, dass die Yo-kai an diesen Alltagssituationen Schuld sind. Klingt wie eine logische Erklärung, oder etwa nicht?

Rein in die Welt der Geister

Natürlich besteht die Geschichte aber nicht nur aus diesen Alltäglichkeiten. Mit fortschreitendem Spielverlauf taucht ihr auch immer tiefer in die Welt der Yo-kai ein und entfernt euch zugleich

Eine Zugfahrt, die ist lustig. Zumindest, wenn man die richtige Linie erwischt und nicht ständig von aggressiven Yo-kai genervt wird.

AUF DEN SPUREN VON POKÉMON

Zahlreiche Monsterchen sammeln, fangen, trainieren und bekämpfen – das kennen wir doch schon. Oder doch nicht?

Zugegeben, an vielen Stellen erinnert *Yo-kai Watch* an *Pokémon*. Zwei Versionen des Spiels, jeweils exklusive Geisterwesen, Sechser-Teams, eine kriminelle Vereinigung, die es zu bekämpfen gilt; all das findet man auch bei den Taschenmonstern. Zudem erinnert die Rolle des Jibanyan zwangsläufig an Pikachu, das Medaillium ist das Pendant zum Pokédex und auch Yo-kai entwickeln sich mit einem bestimmten Level weiter. Es steht wohl außer Frage, dass sich die Entwickler von Level-5 vom großen Vorbild haben inspirieren lassen. Dennoch spielt sich *Yo-kai Watch* in der Realität gänzlich anders. Das liegt beispielsweise daran, dass die Geisterwesen allesamt reden können und damit deutlich menschenähnlicher sind als die sehr tierähnlichen Taschenmonster. Zusammen mit der Tatsache, dass die Yo-kai fast komplett selbstständig kämpfen, wirken sie mehr wie Freunde als wie unterwürfige Tierchen, die ohne ihren Trainer ziemlich aufgeschmissen sind. Nicht zuletzt unterscheidet sich *Yo-kai Watch* dank des Quest-Systems, welches die Story vorantreibt, und des absolut genialen Humors, der viel präsenter ist als in Genre-Primus *Pokémon*. Wer also denkt, mit *Yo-kai Watch* nur *Pokémon* in anderem Gewand zu kaufen, liegt falsch. Das Rollenspiel mit den Geisterwesen bietet genug Originelles und Eigenständiges, um richtig gut zu funktionieren und dabei keine bloße *Pokémon*-Kopie zu sein.

Opa Gusto (genialer Name) ist nur einer von unzähligen Yo-kai mit sehr menschlichen Zügen. Beseelt er einen Menschen, wird dieser hungrig und stürmt jeden Supermarkt.

Auch Bosskämpfe gilt es in *Yo-kai Watch 2* oftmals zu meistern. Im Gegensatz zu normalen Yo-kai haben die Obermotze deutlich mehr Lebenspunkte und Kraft.

zunehmend von der menschlichen Gesellschaft. Da müsst ihr beispielsweise besonders starke Yo-kai besiegen, um eure Yo-kai Watch aufzurüsten, was euch wiederum zuvor abgesperrte Gebiete zugänglich macht und stärkere Yo-kai finden lässt. An einigen Stellen müsst ihr euch mit bestimmten Yo-kai anfreunden, um mit deren Hilfe eine Quest zu lösen. Irgendwann findet ihr euch sogar 60 Jahre in der Vergangenheit auf einem Schlachtfeld wieder und müsst euch für eine der beiden Yo-kai-Seiten entscheiden, also entweder Knochis (Knochige Gespenster) oder Kraftis (Kräftige Seelen). Apropos 60 Jahre in der Vergangenheit: In *Yo-kai Watch 2* reist ihr sechs Jahrzehnte in die Vergangenheit, um die schaurigen Pläne der bösen Fiesa-Yo-kai zu vereiteln. Dabei trefft ihr sogar auf euren eigenen Großvater im Kindesalter, der sich als großer Yo-kai-Freund und Abenteurer herausstellt. Nathaniel, so der Name des ambitionierten Jünglings, kämpft in der Folge immer wieder an eurer Seite gegen die Fiesa-Yo-kai. Bestimmte Handlungen in der Vergangenheit haben Auswirkungen auf die Gegenwart – das kennen wir ja schon aus zahlreichen Filmen und Spielen. Mehr der tollen Story möchten wir aber nicht verraten, denn die erlebt ihr am besten selbst. Nur so viel sei gesagt: Die Geschichte in *Yo-kai Watch 2* strotzt nur so vor Humor, witzigen Szenen und Zwischensequenzen. Dabei beschleichte uns während des Tests oftmals das Gefühl, gerade mitten in einer Anime-Serie zu stecken und weniger in einem Spiel. Oder anders formuliert: *Yo-kai Watch 2* fühlt sich an vielen Stellen wie ein spielbarer Anime an. Ein wirklich witziger und guter obendrein.

Überarbeitetes Kampfsystem

Das Herzstück dieses Abenteuers sind natürlich die Kämpfe mit den Yo-kai. Diese funktionieren genauso wie im ersten Teil. Das heißt, es kämpfen stets drei Geisterwesen auf jeder Seite gegeneinander, euer Team besteht aus insgesamt maximal sechs Yo-kai. Der Wechsel zwischen den verschiedenen Monsterchen funktioniert verzögerungsfrei und jederzeit. Normale Attacken führen die Yo-kai selbstständig aus. Eure Aufgabe besteht darin, die richtigen Yo-kai zur richtigen Zeit einzusetzen und sogenannte Ultiseel-Attacken auszuführen, wenn die Seelen-Anzeige einer eurer Schützlinge gefüllt ist. Zudem könnt ihr mit der Zielen-Funktion ein bestimmtes gegnerisches Yo-kai ins Visier nehmen und Items verwenden, um beispielsweise die Energie eurer eigenen Yo-kai aufzufüllen oder gegnerische Geisterwesen zu beeinflussen. Ganz neu ist diesmal die sogenannte Yo-kai Watch Modell Null, die ihr auch im Kampf verwenden könnt. Mit einem Tippen auf die untere Bildschirmmitte aktiviert ihr diese besondere Uhr. Statt der Ultiseel-Attacke können eure Yo-kai dann die sogenannte M-Kraft verwenden. Im Grunde ist das nichts anderes als ein besonders starker Ultiseel-Angriff, der euch wegen seiner Stärke nicht nur die Seelen-Kraft des agierenden Yo-kai, sondern auch die der beiden angrenzenden Geisterchen kostet. Außerdem eröffnet euch das Modell Null die Möglichkeit, die Leibspeise gegnerischer Yo-kai herauszufinden, um diese leichter anzufreunden. Um Ultiseel- oder M-Kraft-Attacken auszuführen, müsst ihr weiterhin kleine Minispiele auf dem Touchscreen des 3DS absolvieren. Hier ist ein Uhren-Minispiel dazugekommen, ansonsten erwartet euch das Altbekannte. Wie schon im ersten Teil gilt: Die Kämpfe benötigen etwas Eingewöhnungszeit, danach funktionieren sie aber gut und sind immer machbar. Wenn ihr euch geschickt anstellt, werdet ihr nur äußerst selten eine Niederlage einstecken müssen.

Erweiterte Spielwelt

Doch natürlich haben die Entwickler von Level-5 nicht nur leichte Verbesserungen und Erweiterungen in das Kampfsystem einfließen lassen, sondern auch in die Spielwelt. Die ist zwar zu großen Teilen schon aus dem Vorgänger bekannt, allerdings

Die Spielwelt im neuen *Yo-kai Watch* ist an vielen Stellen schon aus dem Vorgänger bekannt. Zusätzlich gibt es diesmal aber auch jede Menge neue Gegenden zu erkunden.

Wer kennt ihn nicht, Steve Jaws, den Erfinder der ersten Yo-kai Watch? Solche genialen Anspielungen erlebt ihr immer wieder.

gibt es nun noch mehr Orte zu entdecken, allen voran natürlich die Spielwelt in der Vergangenheit. Verbunden sind die verschiedenen Gegenden durch ein neues Bahn- und Bus-System. Dieses besteht aus insgesamt vier Linien, auf denen ihr euch anfangs durchaus mal verirrt und plötzlich im falschen Zug sitzt. Dann heißt es: Aussteigen, auf die richtige Bahn warten, weiter fahren. Verkürzt werden eure Fahrten durch Kämpfe mit Yo-kai oder Gespräche mit Fremden, auf die ihr in der Bahn trefft. Manche Items bekommt ihr sogar ausschließlich von Mitreisenden. Das ganze System ist sehr nett gemacht und verleiht dem Spiel einen gewissen Simulations-Charakter, nutzt sich aber dennoch nach ein paar Mal ab. Neben Temportalex, einem Spiegel-Yo-kai, der euch in die Vergangenheit bringt, gibt es deswegen auch wieder zahlreiche Portalex: Ebenfalls Spiegel-Yo-kai, die ihr an vielen Stellen der Spielwelt antrefft und die euch in Windeseile von A nach B bringen

Mehrspieler ohne Grenzen

Deutlich erweitert wurden auch die Mehrspieler-Möglichkeiten. Wer beide Versionen von *Yo-kai Watch 2* besitzt, kann diese über einen PIN miteinander verbinden und dadurch einen zusätzlichen Dungeon freischalten. Neben lokalem Kämpfen und Tauschen könnt ihr beides nun auch grenzenlos online tun. Dabei habt ihr die Möglichkeit, entweder gegen Freunde oder zufällige fremde Gegner zu kämpfen sowie die Kampf-Regeln festzulegen. Sogenannte offizielle Kämpfe lassen beispielsweise sämtliche Yo-kai auf dem gleichen Level gegeneinander antreten und nur eine begrenzte Anzahl an hochrangigen Yo-kai in eurem Team zu. Tauschen ist hingegen auch online nur mit Freunden möglich. Nicht zuletzt bietet euch der brandneue Modus Yo-kai Watch Blasters die Möglichkeit, die aus dem Hauptspiel bekannte Schreckensnacht kooperativ mit euren Freunden zu meistern. Als Belohnung warten zum Beispiel besondere Items auf euch. Um euch auch langfristig zu Online-Kämpfen zu animieren, könnt ihr auf wöchentlicher Basis Punkte für eine Seite (also Knochis oder Kraftis) sammeln, die weltweit zusammengezählt werden; das Gewinner-Team erhält am Ende einer Phase wiederum Belohnungen. Direkt ins Mehrspieler-Abenteuer könnt ihr euch zu Spielbeginn allerdings nicht stürzen. Alle Funktionen erreicht ihr über Apps für euer Yo-kai-Pad, die ihr erst nach etwa zwei bis drei Stunden Spielzeit im Gemeindezentrum in Lenzhausen-Neudorf freischaltet. Neben den Anwendungen für den Multiplayer schaltet ihr im Spielverlauf im Übrigen noch viele weitere Apps für euer Pad frei, beispielsweise Yo-Verbrecher, mit der ihr wie im ersten Teil Jagd auf kriminelle Yo-kai machen könnt. Dank der App funktioniert das nun organisierter als im ersten Teil.

Das bessere Yo-kai Watch

Doch auch das waren längst noch nicht alle Neuerungen. An vielen Ecken und Ende wartet Teil 2 der Geisterjagd mit Verbesserungen auf. Da wären beispielsweise ein Trophäen-System, über 100 neue Yo-kai, die Möglichkeit, Yo-kai durch Fusion mit Gegenständen weiterzuentwickeln und vor allem der absolut geniale Humor. Meister Yoda aus *Star Wars*? Steve Jobs? Ein Yo-kai mit einem Hintern als Gesicht? All das und mehr erwartet euch in *Yo-kai Watch 2*. Zudem sorgen die unzähligen Nebenquests und der in Ansätzen vorhandene Simulationscharakter nebst der Möglichkeit, insgesamt über 350 Yo-kai zu sammeln und zu trainieren für jede Menge Spielspaß auch über das Storyende hinaus. In Summe ist *Yo-kai Watch 2* damit das bessere *Yo-kai Watch*; wer den Vorgänger noch nicht gespielt und Interesse an der Serie hat, kann nicht nur, sondern sollte gleich mit dem zweiten Teil loslegen. Und auch alle anderen Genre-Fans sollten unbedingt mal einen Blick in die Welt von Katzen-Yo-kai Jibanyan und Co. werfen. Es muss ja nicht immer *Pokémon* sein.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Als Neuling in der Welt der Yo-kai wurde ich nach kurzer Zeit direkt zum Fan."

Als großer *Pokémon*-Fan seit fast 20 Jahren ging ich zunächst mit einer regelrechten Taschenmonster-Brille vor Augen an den Test des neuen *Yo-kai Watch*. Ständig war ich auf der Suche nach Gemeinsamkeiten, um das Spiel am Ende als eine Kopie des Vorbilds zu entlarven. Glücklicherweise hat das Rollenspiel aber deutlich mehr zu bieten und damit meine Befürchtungen zunichte gemacht. Nach einer ganzen Woche, die ich in der Welt der Geisterwesen verbracht habe, wurde ich zu einem Fan der Serie. Das freut mich deshalb besonders, weil der dritte Serien-Ableger bereits in Japan erschienen ist und hoffentlich in absehbarer Zeit auch zu uns kommt. Ich stehe schon für den Test in den Startlöchern und fahre solange mit der Bahn im aktuellen Teil.

Yo-kai Watch 2

Termin: 07. April 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Kein Grafik-Feuerwerk, dennoch holt das Spiel schöne Bilder aus dem schwachbrüstigen 3DS heraus.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Sehr Anime-typische Sounds, die zum Spielgeschehen passen. Die Sprachausgabe wurde deutsch synchronisiert und passt gut zu den putzigen Yo-kai.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung funktioniert sehr gut und erlaubt sich keine Patzer. Der Touchscreen ist in den Kämpfen essentiell und wird somit tatsächlich sinnvoll genutzt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Die Geschichte ist packend, originell, witzig und beschäftigt über das Ende der Story hinaus für viele Stunden. Wer alle Yo-kai sammeln will, ist locker für Wochen bis vermutlich sogar Monate beschäftigt.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler lokal:** 2-4
Viele Möglichkeiten sowohl im lokalen als auch Online-Mehrspieler-Modus sorgen für Langzeitspaß und bieten eine nette Abwechslung zum Einzelspieler. Dank Online-Tauschen kommt ihr deutlich leichter an bestimmte Yo-kai als noch im Vorgänger.

PRO / CONTRA
- ✚ Beseitigt viele Schwächen des ersten Teils
- ✚ Unglaublich humorvolles Spiel
- ✚ Tauschen und Kämpfen endlich auch online
- ✚ Jede Menge zu tun über das Storyende hinaus
- ✚ Gute Mischung aus Linearität und Offenheit
- ➖ Spielwelt zu großen Teilen aus dem Vorgänger
- ➖ Mehrspieler muss erst freigeschaltet werden

WERTUNG/FAZIT

87

„Nicht nur für Rollenspiel-Fans ein tolles Abenteuer und jede Menge Spaß"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

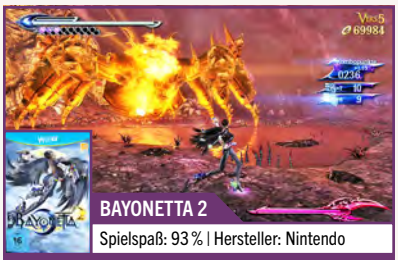
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



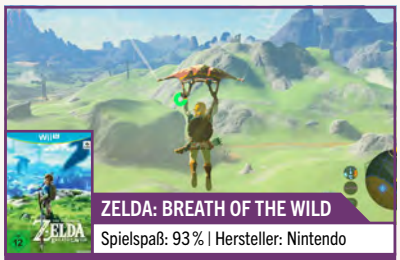
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



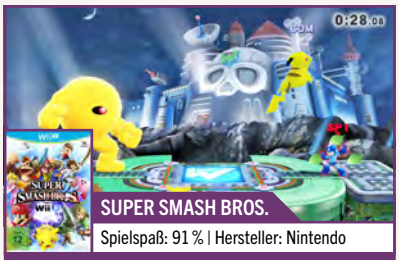
ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Mit Links neustem Abenteuer für Switch und Wii U ist Nintendo ein echtes Meisterwerk gelungen. Zu den zahlreichen Stärken zählen absolute Spielfreiheit, eine vielseitige Physikengine und eine klasse Spielwelt.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

NEU The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Ja, okay, wir geben es zu, unser letztes gesuchtes Spiel war *Snake Rattle 'n' Roll* für das NES! Satte 24 korrekte Antworten können nicht irren, ihr seid die besten Nostalgiker.

Mit NES-Spielen kennt ihr euch also aus, was? Na, dann schauen wir doch mal, ob das auch stimmt, wenn deutlich weniger bekannte Geschmacksrichtungen als *Snake Rattle 'n' Roll* auf den Tisch kommen! Diesmal suchen wir einen Titel aus dem Jahr 1990. Trotz seines exotischen Gameplays wurde dieser ungewöhnliche Side-Scroll- *und* Top-Down-Shooter nicht nur in Europa veröffentlicht, sondern später sogar noch auf den Game Boy portiert. Im Gedächtnis geblieben ist das gute Stück aber vor allem durch seinen markanten Soundtrack, das Upgrade-Waffen-System und die Möglichkeit, in acht Richtungen zielen zu können. Eine mächtige Spezialattacke sowie heftige Bosse gab es obendrauf.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Wir Videospieler haben es im Moment echt gut – wo man auch hinschaut, beginnen spannende frische Dinge: neue Konsolen, neue Games, neue Teile wohlbekannter Spielserien. Auf der Switch freuen wir uns über *Zelda*. Anderswo über das jüngste *Mass Effect*.

Mit *Mass Effect 3* haben Nintendo-Spieler leider nur das große Finale der ersten *Mass Effect*-Trilogie miterleben dürfen. Echt schade – das Spiel hat als Dreiteiler nicht nur sehr gut funktioniert, sondern seinen Stil im Rahmen seiner Releases auch spürbar verändert. Außerdem gilt *Mass Effect 2* als bester Ableger der Serie, die übrigens nach wie vor euer Geld und eure Zeit locker wert ist. Nun, satte fünf Jahre nach dem Release von *Mass Effect 3*, ist mit *Andromeda* der erste Teil einer neuen Geschichte aus dem beliebten Alien-Universum für PS4, Xbox One und Windows erschienen. Die schlechte Nachricht: *Andromeda* hat sich bisher viel Kritik für einige deutlich spürbare Probleme eingefangen. Die gute Nachricht: Viele dieser Hiccups sollten mit Patches behoben werden können.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

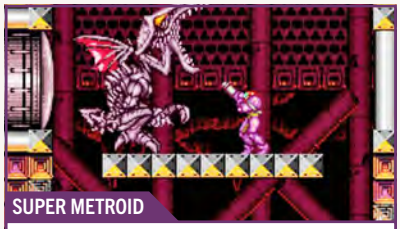
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

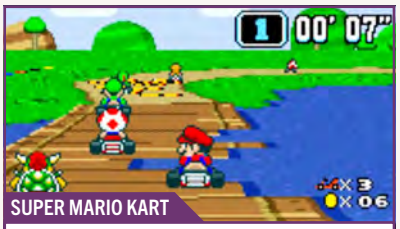
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

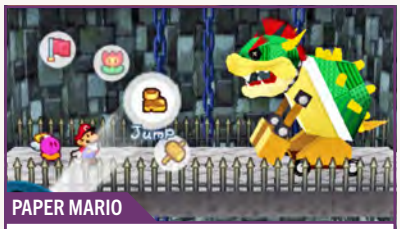
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



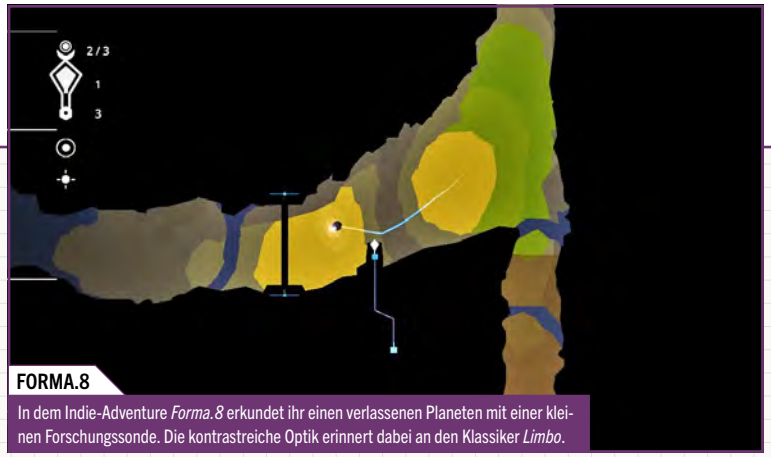
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



FORMA.8

In dem Indie-Adventure *Forma.8* erkundet ihr einen verlassenen Planeten mit einer kleinen Forschungssonde. Die kontrastreiche Optik erinnert dabei an den Klassiker *Limbo*.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

NEU Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslapunk
Test (02/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Klutzgames

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

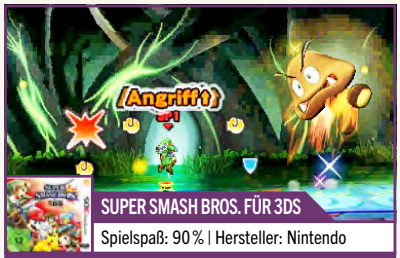
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

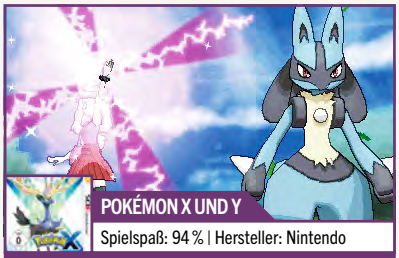
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



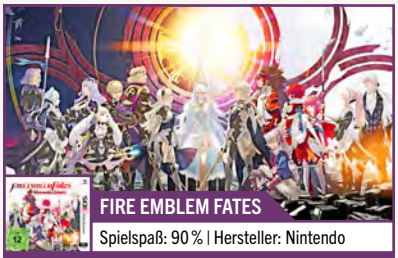
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

MARIO SPORTS SUPERSTARS

Der *Mario*-Sportmix verbindet mit Fußball, Tennis, Baseball, Golf und Reiten gleich fünf Sportarten, von denen jede einen sehr respektablen Umfang mitbringt. Gefällt uns super. Jetzt bitte noch eine Switch-Umsetzung nachlegen!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

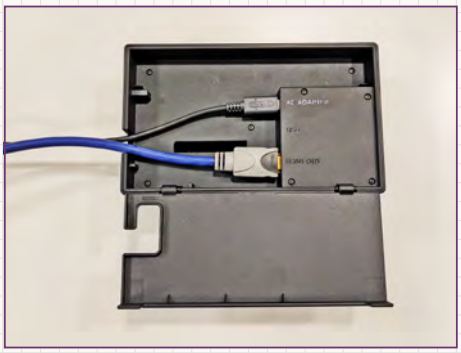
Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS



„Hi Ben. Du sag mal, wenn Lukas jetzt nicht mehr die Community-Seiten macht und du ‚nur' noch als freier Redakteur bei der N-ZONE mitschreibst, machst du dann eigentlich immer noch Bens Hardware-Ecke? Oder gibt es die Rubrik nicht mehr? Ich hätte da nämlich eine technische Frage zu meiner Switch …"

Hierzu, geschätzte Leser, sage ich zwei Dinge. Erstens: Ich hätte nicht damit gerechnet, dass ich doch einen ganzen Schwung an Mails zu unserer kleinen Hardware-Hilfsrubrik bekommen würde. Zweitens: Ihr könnt euer frisch eingerahmtes Prince-Sidon-Fanart darauf wetten, dass ich euch jederzeit gerne mit Rat und (falls ihr in der Nachbarschaft wohnt) Tat zur Seite stehe, wenn es um Fragen rund um Konsolenhardware geht. Schreibt mir einfach an **redaktion.benj@minkegel.de**. Die meisten Mails in letzter Zeit drehten sich um das Thema Video-Capture zum Beispiel mit einer Elgato-Game-Capture Karte. An der Stelle darum hier ein paar Antworten auf eure drängendsten Fragen:

Ist die Switch kompatibel mit Capture-Karten?

Ja, falls eure Switch mindestens über Firmware 2.0.0 verfügt.

Wie schließe ich meine Switch an eine Capture-Karte an?

Das funktioniert am einfachsten direkt in der Docking-Station. Verbindet die Switch wie gewohnt über ein HDMI-Kabel. Schließt das Kabel aber statt am TV an dem HDMI-Eingang eurer Capture-Karte und die Capture-Karte dann über ihren Out-Port an euren Fernseher an.

Die Software meiner Capture-Karte hat aber keine Switch-Einstellung. Kann ich trotzdem Videos aufzeichnen?

Das sollte kein Problem sein, wählt in eurer Software einfach irgendeine Input-Einstellung aus, die ein HDMI-Signal erwartet – Xbox One, Playstation 4 oder natürlich auch Wii U.

Ich habe meine Capture-Karte an meinen PC angeschlossen und bekomme dort auch ein Signal angezeigt, auf meinen Fernseher wird das Signal aber nicht durchgeschliffen. Woran kann das liegen?

In den allermeisten Fällen handelt es sich dabei um ein Problem mit der Auflösung: Die Software auf eurem PC kommt mit einem 1080p-Signal klar, euer Fernseher kann diese Einstellung aber nicht verarbeiten. Stellt das Ausgangssignal der Switch auf 720p und die Kiste sollte laufen.

Wenn ich einen Kopfhörer an meiner Switch benutze, erhalte ich kein Audio-Signal in meinem Capture-Programm.

Das ist mittlerweile technischer Standard und soll verhindern, dass Audio-Signale am TV mühsam abgeschaltet werden müssen, sobald man einen Kopfhörer an der Konsole verwendet. Steckt diesen statt in die Switch einfach in den Anschluss an euren Fernseher – fertig.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

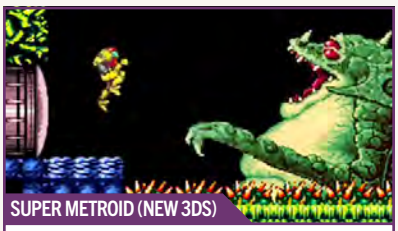
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

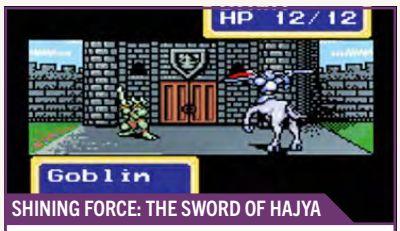
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

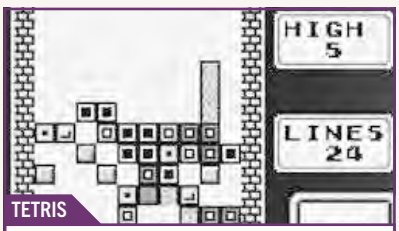
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

PUNCH CLUB

Egal ob *Rocky, Fight Club* oder *Pulp Fiction, Punch Club* schreckt vor keiner humorigen Filmanspielung zurück, die zur Boxclub-Thematik im Spiel passt. Spielmechanisch ist's nur ganz ordentlich.

PLANTERA

Wenn ihr simple Clicker-Spiele wie etwa *Cookie Clicker* mögt, dürfte auch die Garten-Simulation *Plantera* etwas für euch sein. Ist zwar nicht gerade komplex, dafür aber auch entspannend.

TANK TROOPERS

Hier gibt's Panzerschlachten der Marke Nintendo – quasi der kleine, cartoonige Bruder von *World of Tanks* für den 3DS.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

NINTENDO SWITCH GELUNGENER VERKAUFSSTART – DOCH WIE GEHT'S WEITER?

Der Switch-Launch liegt nun mehrere Wochen zurück – wir ziehen eine erste Bilanz zur neuen Hybrid-Konsole von Nintendo.

Im Vorfeld der Veröffentlichung der Switch beschäftigte Nintendo-Fans und Marktanalysten – neben den gewohnten Dingen wie der Spiele-Auswahl zum Launch sowie der Leistungsstärke und dem Preis der Konsole – vor allem eine Frage: Kann Nintendo an den Mega-Erfolg der Wii anknüpfen oder muss die Switch ein ähnlich nischiges Dasein fristen wie die Wii U? Für eine Antwort ist es natürlich noch zu früh, doch eine Tendenz kann man nach den ersten Wochen seit dem Launch der neuen Konsole bereits erkennen. Und diese Tendenz ist absolut positiv. Denn trotz des überschaubaren Angebots an Launch-Spielen verkauft sich die Switch weltweit hervorragend. Nur wenige Tage nach dem Konsolen-Start verkündete Nintendo, dass sich die Switch sowohl in Nordamerika als auch in ganz Europa am Launch-Wochenende öfter verkauft hat als jede andere Nintendo-Konsole bisher. Und auch während des restlichen Launch-Monats im März gingen die Switch-Konsolen weg wie warme Semmeln. Egal ob bei großen Online-Händlern wie Amazon oder Elektronik-Händlern wie Saturn und Media Markt: Überall ist die Switch restlos aus-

MEINUNG
Viktor Eippert

„Auch nach einigen Wochen bin ich vollends glücklich mit meiner Switch!"

Vor dem Launch war ich mir nicht sicher, ob ich meine Vorbestellung wirklich durchziehen sollte. Immerhin gab es abseits von *Zelda: Breath of the Wild* (bei dem ich schon über 120 Stunden auf der Uhr habe …) kein weiteres Spiel zum Launch, das ich unbedingt haben wollte. Und mir war klar, dass es mit der Zeit preisgünstige Angebote geben würde – spätestens zum Weihnachtsgeschäft. Doch nun, nach einigen Wochen mit meiner Switch, bin ich absolut froh, die Vorbestellung nicht storniert zu haben! Nicht nur, dass sie jetzt nach Launch verdammt schwer zu kriegen ist, Nintendos neue Konsole hält vor allem auch tatsächlich, was vorab versprochen wurde: Ich kann mit ihr immer und überall echte Nintendo-Heimkonsolenspiele genießen. Und bisher sind mir auch nicht die Spiele ausgegangen, obwohl ich meine Switch ausnahmslos jeden Tag benutze.

In ihrem ersten Monat am Markt verkaufte sich die Switch ganz prächtig. Anfang April gab es in unserem hiesigen Saturn etwa keine einzige Konsole mehr, nur ein paar Spiele.

Eine wichtige Rolle beim Erfolg der Switch spielte zweifelsfrei das herausragende *Zelda: Breath of the Wild*, das jetzt schon als Spiel des Jahres gehandelt wird.

verkauft. Jedes Mal, wenn Nintendo neue Konsolen in den Handel nachlieferte, waren diese binnen kurzer Zeit erneut vergriffen. Das Gleiche gilt für das exzellente *Zelda: Breath of the Wild*, das von Kritikern weltweit mit Lob und Höchstnoten überschüttet wurde (wir vergaben eine Wertung von 94% in Ausgabe 04/17) und zweifelsfrei eine wichtige Rolle beim bisherigen Erfolg der Switch spielt.

Bisher erinnert das alles sehr an die Wii, die sogar viele Monate nach dem Launch Ende 2006 schwer zu kriegen war. Auch in Nordamerika und Japan übersteigt die Nachfrage bisher immer noch das Angebot. Scheinbar hat Nintendo nach der Wii-U-Pleite nicht mit solch einer großen Nachfrage gerechnet. Laut einem Bericht des Wall Street Journal Japan, der sich auf Quellen bei den Montagefirmen der Konsole stützt, hat Nintendo die ursprünglich geplante Herstellungsmenge von Switch-Konsolen für das kommende Geschäftsjahr (April 2017 bis März 2018) von acht Millionen Stück auf 16 Millionen Stück verdoppelt! Ein klares Zeichen dafür, dass man nun an einen großen Erfolg bei Big N glaubt. Sollte Nintendo diese Menge in dieser Zeitspanne durchverkaufen können, wäre die Switch nur knapp hinter der Wii nach deren erstem Jahr. Wir würden es Nintendo wünschen, doch ob es auch dazu kommt, bleibt abzuwarten.

Ärger mit den Joy-Cons

Doch es gab nicht nur Positives zur Switch zu vermelden in den letzten Wochen. So machten Nutzerberichte die Runde, die von zerkratzten Displays beim Einstecken in die Switch-Station sowie von Verbindungsproblemen der Joy-Cons handelten. Während Ersteres sehr selten vorkommt und durch pflegliche Behandlung der Konsole vermieden werden kann, ist das Problem mit der Verbindungsstärke der Joy-Cons weiter verbreitet. Das Problem betrifft in erster Linie den linken Joy-Con und zeigt sich dadurch, dass Eingaben manchmal mit einem spürbaren Lag behaftet sind oder für kurze Momente gar nicht ankommen beziehungsweise dass der Controller manchmal sogar komplett die Verbindung zur Konsole verliert. Auch bei uns in der Redaktion haben wir bei einer unserer Konsolen vereinzelt ähnliche Erfahrungen gemacht, die anderen Geräte funktionieren bisher jedoch völlig normal. Einige der Teilnehmer unserer Switch-Umfrage aus der letzten Ausgabe sind davon ebenfalls betroffen, jedoch hält sich ihre Zahl in Grenzen. Die Ergebnisse der Umfrage findet ihr übrigens auf der nächsten Doppelseite.

Inzwischen hat Nintendo offiziell zu dem Thema Stellung bezogen. Demnach soll nur eine kleine Menge an Joy-Cons von dem Problem betroffen sein. Grund dafür soll eine „Herstellungsabweichung" sein, die man nun erkannt und auf Fertigungsebene behoben habe. Sprich, künftig produzierte Joy-Cons sollen dieses Problem nicht mehr aufweisen. Wer derartige Probleme mit seinem Joy-Con hat, kann sich zudem jederzeit an den Nintendo-Support wenden, wo überprüft wird, ob eine kostenlose Reparatur nötig ist.

Nintendo muss nachlegen

Somit hat Nintendo eines der bisherigen Mankos der Switch beseitigt, doch in den kommenden Monaten muss noch einiges passieren. Wie unsere Umfrage zeigt, warten viele Switch-Besitzer und solche, die es noch werden wollen, auf weitere Spiele und Features. In einem Interview mit der Washington Post bestätigte Nintendo-Amerika-Chef Reggie Fils-Aime, dass Streaming Apps zu Netflix, Hulu und Amazon Prime Video noch kommen werden. Wie lange Nintendo-Fans darauf warten müssen, hat er aber nicht kommentiert. Zu der noch fehlenden Virtual Console sowie dem versprochenen Online-Service hält sich Nintendo sogar weiterhin komplett bedeckt. Etwas redefreudiger zeigte man sich beim Thema Spiele. Ende März verriet Shinya Takahashi, das Oberhaupt der Spieleentwicklungsabteilung bei Nintendo, dass man für die Switch an mehreren komplett neuen Marken arbeite, die zum einen die Besonderheiten der Joy-Cons ausschöpfen werden und zum anderen ungewöhnliche Ideen und Konzepte aufgreifen. Einige davon könnten wir bereits auf der diesjährigen E3 zu Gesicht bekommen. Laut Reggie Fils-Aime wird Nintendo auf der diesjährigen Messe in die Vollen gehen und viele Überraschungen mitbringen – nicht nur für die Switch, sondern auch für den 3DS. Na, da sind wir mal gespannt und hoffen inständig, dass es nicht bei bloßen Versprechungen bleibt und Nintendo auf der Messe wirklich so richtig die Sau rauslässt. Wie wäre es zum Beispiel mit einem neuen *Animal Crossing*? Und auch wenn wir uns schon vorkommen wie eine kaputte Schallplatte: Ein neues *Metroid* muss ebenfalls wieder her!

Viktor Eippert

Im Gegensatz zur Switch sind Multimedia-Apps wie Netflix auf der Wii U bereits verfügbar.

DIE SWITCH-LESER-UMFRAGE

Letzte Ausgabe haben wir um eure Meinung zur Switch gebeten und das sind die Ergebnisse!

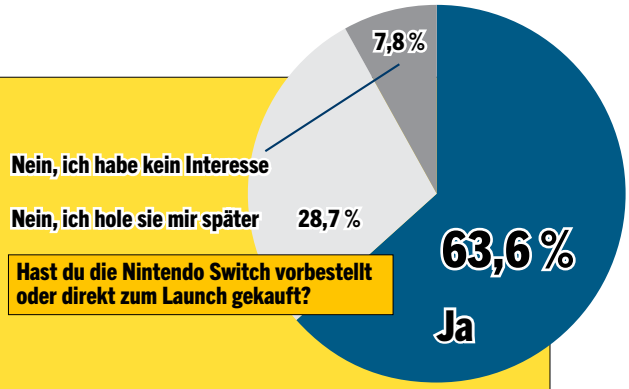
ZUR KONSOLE

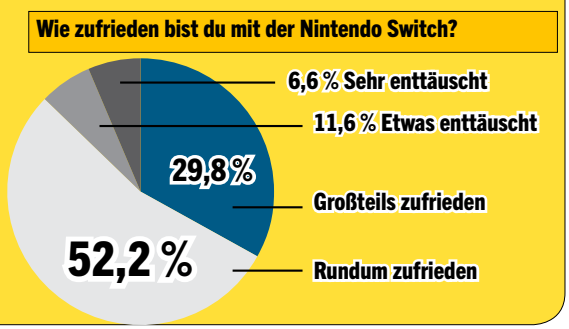
Zunächst wollten wir wissen, ob ihr euch bereits eine Switch zugelegt habt und wie zufrieden ihr mit der Hybrid-Konsole seid.

Mit 63,6% hat der Großteil der 130 Umfrage-Teilnehmer direkt zum Launch zugeschlagen, während 28,7% noch warten und 7,8% nicht an einer Switch interessiert sind. Fast alle Nichtkäufer warten entweder auf eine bessere Spiele-Auswahl (54,2%) oder auf eine Preissenkung (33,3%). Nur jeweils 6,3% aller Teilnehmer, die keine Switch gekauft haben, halten entweder die Leistung der Switch für zu schwach oder sind nicht am Hybrid-Konzept interessiert. Fast drei Viertel aller Befragten sind mit der Switch glücklich: 52,1% sind sogar rundum zufrieden und weitere 29,8% großteils zufrieden. 11,6% aller befragten Leser sind von der Konsole etwas enttäuscht, während die restlichen 6,6% sehr enttäuscht sind. Alles in allem sicherlich ein erfreuliches Ergebnis für Nintendo.

Falls du sie nicht gekauft hast, aus welchem Grund?

1	Die Konsole ist mir (noch) zu teuer	33,3 %
2	Es gibt (noch) zu wenig Spiele-Auswahl	54,2 %
3	Das Konzept einer Hybrid-Konsole spricht mich nicht an	6,3 %
4	Die Leistung der Konsole ist mir zu schwach im Vergleich zu Playstation 4 und Xbox One	6,3 %

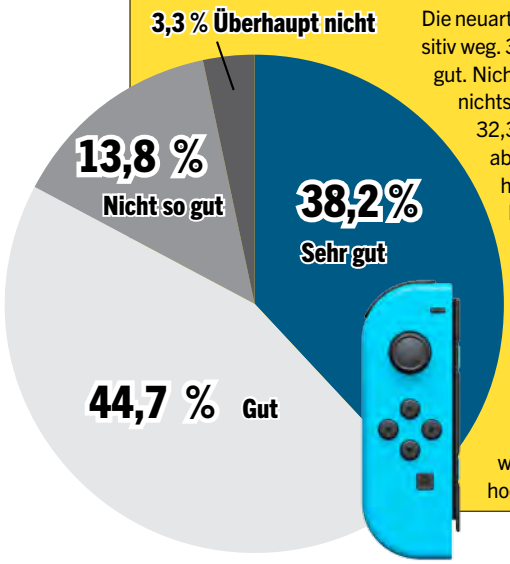




JOY-CON UND PRO-CONTROLLER

Außerdem haben wir euch gefragt, wie euch die Joy-Con-Controller, HD Rumble sowie der Switch Pro Controller gefallen.

Wie gefallen dir die neuen Joy-Con-Controller?



Die neuartigen Joy-Cons kommen bei unseren Befragten insgesamt sehr positiv weg. 38,2% gefallen die vielseitigen Joy-Cons sehr gut, weiteren 44,7% gut. Nicht so überzeugt sind hingegen 13,8% und 3,3% halten überhaupt nichts von ihnen. Auch das HD Rumble erntet in erster Linie Zuspruch. 32,3% halten es für eine tolle Technologie, 36,3% finden es ganz cool, aber nicht weltbewegend. Für nicht mehr als eine nette Spielerei halten es 10,5% der Befragten und 4% meinen, dieses Feature braucht kein Mensch. Die übrigen 16,9% konnten HD Rumble noch nicht ausprobieren. Kein Wunder, schließlich wird die Funktion bisher in nicht sehr vielen Spielen unterstützt. Mit Verbindungsproblemen bei den Joy-Cons haben glücklicherweise nur wenige der Umfrageteilnehmer zu kämpfen. Bei 85,3% funktioniert alles einwandfrei, 13,7% haben gelegentliche Probleme und ein Teilnehmer hat leider ständige Verbindungsabbrüche. Zum Pro Controller haben die Befragten folgende Meinung: 33,9% und 5% finden ihn sehr gut beziehungsweise gut. 19% haben noch keinen Pro Controller, werden sich aber noch einen zulegen. 31,4% warten auf ein günstiges Angebot, da ihnen der Preis zu hoch ist und die übrigens 10,7% haben kein Interesse.

Hast du dir einen Pro Controller geholt und wie gefällt er dir?

1	Sehr gut	33,9 %
2	Gut	5,0 %
3	Nicht so gut	0,0 %
4	Überhaupt nicht	0,0 %
5	Ich habe noch keinen Pro Controller, werde ihn mir aber noch holen	19,0 %
6	Ich hole ihn mir, wenn er günstiger ist	31,4 %
7	Ich habe keinen Pro Controller und bin auch nicht daran interessiert	10,7 %

SPIELE FÜR DIE SWITCH

Eine Konsole kann noch so gut sein, ohne tolle Spiele interessiert sich trotzdem niemand dafür. Was halten also die teilnehmenden Leser vom bisherigen Aufgebot und den noch kommenden Titeln?

Auf die Frage hin, wie gut die Spieleauswahl zum Launch ist, reagieren die teilnehmenden Leser ziemlich gespalten. Während etwa die Hälfte mit 7,7% und 46,9% das Angebot als sehr gut beziehungsweise gut erachtet, findet es die andere Hälfte mit 34,6% und 10,8% nicht so gut beziehungsweise überhaupt nicht gut. Absolut überwältigend ist dagegen das Ergebnis auf die Frage, welche Spiele sich die Teilnehmer bereits gekauft haben. Unglaubliche 96,9% haben sich zur Switch das neue *Zelda*-Abenteuer gegönnt! Keine Frage, der Switch-Launch wird derzeit maßgeblich von dem Action-Adventure-Meisterwerk getragen. An zweiter und dritter Stelle folgen das echt süße *Snipperclips* (28,9%) und das schräge Partyspiel *1-2-Switch* (27,8%). Ebenfalls erwähnenswert sind *Fast RMX*, das etwa jeder Vierte kaufte und *Super Bomberman R*, bei dem etwa jeder Fünfte den Geldbeutel zückte.

Kommen wir nun zu den künftigen Switch-Spielen. Hier zeigen sich die Befragten schon positiver als bei der Launch-Auswahl. 38,3% sind sehr zufrieden mit den angekündigten Spielen wie *Super Mario Odyssey, Mario Kart 8 Deluxe, ARMS, Splatoon 2, Xenoblade Chronicles 2* und so weiter. Weitere 33,6% finden das angekündigte Lineup gut, während 24,2% finden, es könnte besser sein. Die restlichen 3,9% finden es überhaupt nicht ansprechend. Konkret nachgefragt, planen die Teilnehmer folgende Titel zu kaufen: Spitzenreiter ist wenig überraschend *Super Mario Odyssey* mit 91,8%, gefolgt von *Mario Kart 8 Deluxe* mit 78,2%. 45,4% aller Befragten werden zudem bei *Splatoon 2* zuschlagen, 37,8% warten auf *Xenoblade Chronicles 2* und beachtliche 31,9% freuen sich auf *Yooka-Laylee*. Wie es mit weiteren Spielen steht, entnehmt ihr unserer vollständigen Tabelle. Des Weiteren wollten wir per Kommentarfunktion von euch wissen, welche noch nicht angekündigten Spiele ihr euch unbedingt für die Switch wünscht. Der am häufigsten genannte Titel unter den 78 Beantwortungen ist: Trommelwirbel … *Metroid*! Ebenfalls hoch im Kurs stehen *Pokémon*, ein neues *Donkey Kong*-Spiel, *Super Smash Bros., Animal Crossing, F-Zero* und *Pikmin 4*. Die meistgewünschte Drittherstellerreihe ist derweil wenig überraschend *GTA*.

Welche Spiele hast du dir bisher gekauft? (Mehrfachnennung möglich)

1	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	96,9 %
2	Super Bomberman R	19,6 %
3	1-2-Switch	27,8 %
4	Skylanders Imaginators	2,1 %
5	Just Dance 2017	3,1 %
6	Snipperclipps	28,9 %
7	Shovel Knight Treasure Trove oder Specter of Torment	9,3 %
8	Fast RMX	24,7 %
9	I am Setsuna	3,1 %
10	Andere Spiele	4,1 %

Welche der angekündigten Spiele wirst du dir holen? (Mehrfachnennung möglich)

1	Super Mario Odyssey	91,6 %
2	Mario Kart 8 Deluxe	78,2 %
3	ARMS	16,8%
4	Splatoon 2	45,4 %
5	Xenoblade Chronicles 2	37,8 %
6	Fire Emblem Warriors	2,3 %
7	The Elder Scrolls 5: Skyrim	27,7%
8	FIFA	12,6 %
9	Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers	14,3 %
10	Sonic Mania	21,8%
11	Yooka-Laylee	31,9 %
12	Andere Spiele	10,9 %

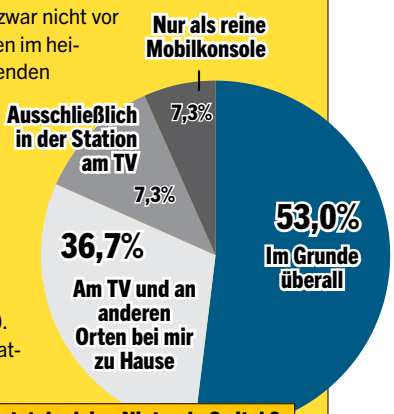
FEATURES UND NUTZUNG

Die Switch kann auf viele Weisen genutzt werden, daher waren wir neugierig: wo und wie spielt ihr darauf?

Welche Features vermisst du noch? (Mehrfachnennung mgl.)

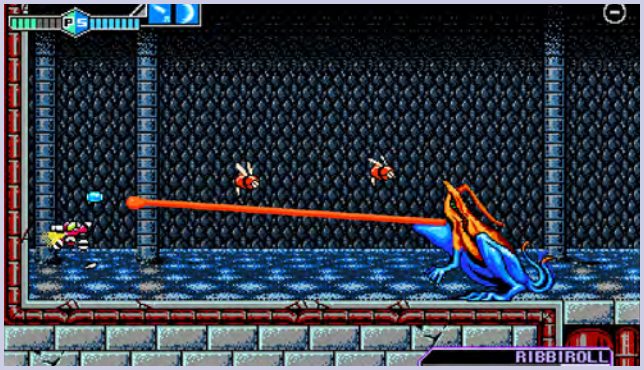
1	Online-Service	44,3 %
2	Webbrowser	43,3 %
3	Multimedia-Apps (Netflix, Hulu, Amazon Video etc.)	68,0 %
4	Virtual Console	67,2 %
5	Die Möglichkeit, Speicherdaten zu kopieren	39,3 %
	Communities, Chat-Funktion etc.	25,4 %
6	Ordner anlegen und verwalten	16,4 %
7	Sonstiges	2,2 %

Beinahe die Hälfte (48,6%) aller teilnehmenden Leser nutzen ihre Switch überall oder haben dies vor, sobald sie zuschlagen. Die zweitgrößte Gruppe (36,7%) geht zwar nicht vor die Tür mit ihrer neuen Konsole, nutzt diese aber an verschiedenen Orten im heimischen Umfeld. Lediglich jeweils 7,3% der Umfrageteilnehmer verwenden die Switch als reine TV-Konsole beziehungsweise als reine Mobilekonsole. Bei diesen Ergebnissen dürfte es auch nicht verwundern, dass das Hybridkonzept 91,4% der Teilnehmer zusagt, während weniger als ein Zehntel nicht viel oder gar nichts damit anfangen kann. Basierend auf unseren Umfrageergebnissen muss Nintendo allerdings zahlreiche Features nachliefern. Am meisten gefordert werden Multimedia-Apps wie Netflix und Co. (68%) sowie die Virtual Console (67,2%). Danach folgen ein Online-Service (44,3%), ein Webbrowser (43,4%) sowie die Möglichkeit, Speicherdaten zu kopieren (39,3%). Weniger wichtig sind den Befragten Community-Features und eine Chat-Funktion (25,4%) sowie die Funktion, Ordner für Spiele anlegen zu können, wie es auf der Wii U derzeit möglich ist (was übrigens auch erst später nachgeliefert wurde).



Wie benutzt du deine Nintendo Switch?

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shop!



Nein, dieser riesige Frosch ist nicht euer geliebtes Haustier namens Fred. Es handelt sich dabei um einen bösartigen Mutanten, den es zu besiegen gilt.

In den zahlreichen Dungeons müsst ihr ohne euren schlagkräftigen und flotten Panzer auskommen. Dafür gibt es hier viele Upgrades für Jason und Sophia III.

BLASTER MASTER ZERO

Switch/3DS Nicht nur Retro- und Science-Fiction-Fans kommen in diesem 8-Bit-Abenteuer vom japanischen Entwicklerstudio Inti Creates auf ihre Kosten. Sophia: Waffen laden und Feuer frei!

Ende der 80er Jahre folgten einige Titel dem Spielprinzip der damals noch jungen *Metroid*-Serie; *Blaster Master* für das NES ist einer davon. Bis heute hat die Serie mehrere Ableger zustande gebracht, *Blaster Master Zero* stellt den jüngsten Streich dar und orientiert sich stark am ersten Teil. Das heißt: im Spielverlauf wechselt sich eine seitliche 2D-Ansicht mit Abschnitten aus der Vogelperspektive ab. Bei Ersterer fahrt, hüpft, fliegt, schwimmt und klettert ihr größtenteils mit einem Panzer namens Sophia III durch die Welten eines dystopischen Planeten Erde. Bei Zweiterer seid ihr alleine als Protagonist Jason in Dungeons unterwegs und kämpft euch mit eurer Laserkanone zu diversen Upgrades vor. Zu Beginn ist euer Panzer noch schwach auf der Brust und bietet außer Fahren und Springen keine Fortbewegungsmöglichkeiten. Im Spielverlauf sammelt ihr immer mehr Verbesserungen und Waffen-Upgrades ein, dank derer ihr neue Gebiete erreicht und stärkere Gegner plattmachen könnt. Dabei kommt ihr anfangs noch recht schnell vorwärts, da euch die verschiedenen Mutanten nicht allzu viel entgegenzusetzen haben, später steigt der Anspruch aber. Der Ansporn für euer Abenteuer ist die Suche nach Haustier-Frosch Fred. Der Spielspaß kommt dabei nicht zu kurz, denn *Metroid*-, *Mega Man*- oder allgemein Retro-Action-Fans kommen mit *Blaster Master Zero* ein schönes Weilchen auf ihre Kosten. Bereits nach etwa sechs bis sieben Stunden ist aber Schluss und ihr seht im Normalfall den Abspann, solltet ihr euch nicht allzu viel Zeit beim Erkunden der unterschiedlichen Welten lassen. Diese laden nämlich immer mal wieder zum Abschweifen ein. Grund dafür ist einerseits die Vielfalt, denn euer Abenteuer führt durch Wälder, die Kanalisation und weitere abwechslungsreiche Umgebungen. Andererseits muss man manchmal auch ein bisschen suchen, um den richtigen Weg zu finden. In der Summe bietet *Blaster Master Zero* gute Unterhaltung zum relativ kleinen Preis, wenn man etwas mit dem Genre anfangen kann. Alle anderen werden mit dem Reboot der *Blaster Master*-Serie eher weniger glücklich. Was aber jeden stören dürfte, unabhängig der persönlichen Präferenzen: im Handheld-Modus neigt das Spiel gelegentlich zum Ruckeln, was auf der Switch eigentlich nicht passieren dürfte. Im gedockten TV-Modus tritt das Problem hingegen nicht auf. Hier wünschen wir uns unbedingt noch ein Update, das die Ruckler unschädlich macht.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	09. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Hier seht ihr die 3DS-Version des Spiels. Die läuft genauso gut wie die Switch-Variante und bietet genau den gleichen Inhalt: Mutanten, Action und 8-Bit-Look.

Wenn eure Bewohner in den Gebäuden gerade nichts zu tun haben, winken sie euch zu. Manche Tätigkeiten lassen sich auch automatisieren, das macht aber nur selten Sinn.

Im Verlauf des Story-Modus erhaltet ihr stets neue Aufgaben von dieser Dame, was gleichzeitig auch als durchgehendes Tutorial dient.

NEW FRONTIER DAYS: FOUNDING PIONEERS

Switch/3DS Mäßiges Aufbauspiel mit viel Micromanagement und ohne großen Tiefgang.

In dieser Aufbausimulation seid ihr der Anführer einer Gruppe von Pionieren, die ein zuvor unbesiedeltes Fleckchen Erde erschließt und sich dort Stück für Stück zu einer florierenden Gemeinde entwickelt. Dazu erteilt ihr euren Bewohnern mit dem Analogstick und den Buttons Befehle, um sie etwa Bäume fällen zu lassen, Steine und Erz abzubauen, Schafe zu scheren oder Gebäude zu errichten und in diesen zu arbeiten. Im Mobilbetrieb der Switch könnt ihr die Pioniere auch per Touchscreen dirigieren, doch leider sind beide Steuerungsmethoden etwas fummelig, was angesichts des recht ausufernden Micromanagements den Spielspaß immer wieder dämpft. Trotz der verschiedenen Spielmodi (Story, Survival und Freier Modus) glänzt *New Frontier Days* nicht unbedingt mit viel Umfang, da man ziemlich zügig alle Gebäude freigespielt hat und dann im Grunde alles kennt, was es zu kennen gibt. Wenn ihr Aufbauspielen wie *Anno* etwas abgewinnen könnt und euch schon immer gewünscht habt, diese immer und überallhin mitnehmen zu können, ist *New Frontier Days* nicht die schlechteste Wahl. Aber es ist eben auch bei weitem nicht die Beste.

Viktor Eippert

Genre:	Strategie/Simulation
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	03. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	5

ACA NEOGEO METAL SLUG 3

Switch Baller-Klassiker trifft auf moderne Portierungs-Schwächen – ein zwiespältiges Vergnügen.

Sidescroller mit Bullet-Hell-Anleihen gibt es heute kaum noch, es sei denn es handelt sich dabei um Retro-Indietitel oder Remakes alter Klassiker – wie eben *Metal Slug 3*, den für viele Fans nach wie vor besten Teil der Reihe, der ursprünglich 2000 für das Neo Geo und Arcade-Automaten erschien. Im Laufe der Jahre wurde der Titel allerdings für diverse Plattformen portiert, nun also feiert die Reihe auch ihren Einstand auf der Switch. Wie es bei Portierungen so ist, bringt aber auch *Metal Slug 3* einige Problemchen mit sich. Die heftigen Slow-Downs bei vielen Gegnern hat man etwa bis heute nicht gefixt, so dass das Geschehen auch auf der Switch teilweise in einstellige Fps-Bereiche abdriftet. Noch ärgerlicher: Der Input-Lag ist so schlimm, dass das Spiel Eingaben mitunter gar nicht erst annimmt. Das trübt den nach wie vor – vor allem im Koop-Modus – beispielhaft hohen Ballerspaß doch merklich.

Sascha Lohmüller

Genre:	Action
Entwickler:	SNK
Termin:	9. März 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

Auf Elefanten mit Laserkanonen gegen Zombie-Yetis – der abgedrehte Humor gehört neben der tollen, knackigen Action zu den Highlights von *Metal Slug 3*.

In hektischen Momenten ist es umso ärgerlicher, wenn die Kontrollen mal wieder versagen. Zum Glück gibt's im normalen Modus unendlich viele Continues.

Die 48 Levels sind wunderbar verrückt und abwechslungsreich gestaltet. In jedem Level wartet eine neue, clevere Aufgabe!

WORLD OF GOO

Switch Nach neun Jahren findet *World of Goo* seinen Weg auf die Switch. Am genialen Inhalt ändert sich nix, daher: Pflichtkauf für Puzzle-Fans!

Seit seiner Erstveröffentlichung im Jahr 2008 hat *World of Goo* schon so manche Station bereist: Vom PC und Mac ging es für das kultige Indie-Spiel auf Nintendos Wii sowie iOS- und Android-Geräte. Und nun, neun Jahre später, ist *World of Goo* endlich auch für die Nintendo Switch erschienen – in gewohnt erstklassiger Umsetzung!

Unverwüstlich gut

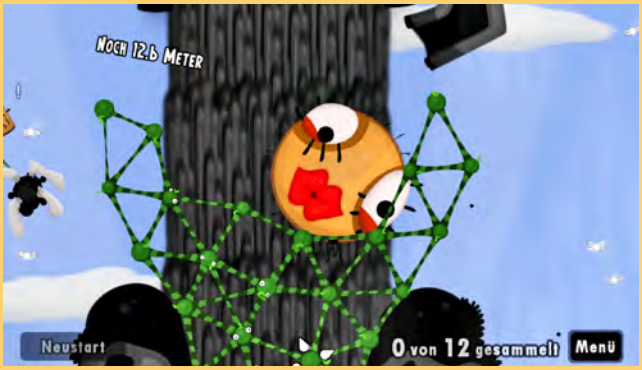
Spielerisch kann *World of Goo* selbst nach neun Jahren noch begeistern. Es gibt nur sehr wenige Spiele, die es mit der knuffigen, liebevollen Umsetzung und dem genialen Spielprinzip aufnehmen können. *In World of Goo* müsst ihr aus putzigen Schleimbatzen wabbelige Konstruktionen basteln – etwa Türme, Brücken, Stützen und dergleichen. So ebnet ihr euren kleinen Goos einen Weg zum Levelausgang in Form eines Rohres, das die fröhlichen Geschöpfe einsaugt. Habt ihr so genügend Goos befreit, ist der Level geschafft. Das Ganze unterliegt den Regeln der Physik, es gilt also, Schwerkraft und Gewicht eurer Konstruktionen zu beachten. Dieses simple Spielprinzip verpacken die Entwickler in 48 wundervoll gestaltete, abwechslungsreiche Levels mit ständig neuen Aufgaben: Da müsst ihr Goos an einem klebrigen Sabberfaden herablassen, sie zu einer explosiven Streichholzkette verbinden, sie mittels Ballons über stachelige Abgründe tragen, Goo-Klötze zu wackeligen Türmen stapeln oder sogar die Untiefen einer Cyber-Welt erforschen. Einfach fantastisch, was die Entwickler aus dem Konzept rausholen! Untermalt wird das Knobelabenteuer von einem wunderschönen, gefühlvollen Soundtrack, der sich im Spielmenü auch direkt aufrufen und abspielen lässt.

Clevere Bewegungssteuerung

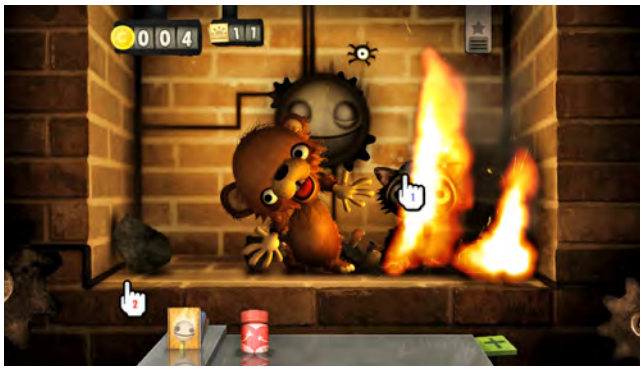
Ihr steuert das putzige Knobelspiel nur per Joy-Con-Controller, mit dem ihr einen Cursor über den Bildschirm lenkt – ähnlich wie mit einer Wiimote. Anfangs müsst ihr den Joy-Con nur in zwei schnellen Schritten kalibrieren und schon kann's losgehen. Klasse: Wenn ihr den Cursor neu in der Mitte ausrichten wollt, etwa weil ihr euren Arm bewegt habt, drückt ihr dazu einfach die Plus-Taste – so könnt ihr euch die Steuerung jederzeit schnell wieder zurücksetzen. (Übrigens: Die Switch beweist damit endgültig, dass sie sich auch hervorragend für Strategiespiele und andere PC-Titel mit Maus-Eingaben eignen würde!) Im mobilen Spielbetrieb wird *World of Goo* komplett per Touchscreen gesteuert, dann spielt es sich genauso komfortabel wie auf einem Tablet. So muss es sein! **Felix Schütz**

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	2D Boy
Termin:	23. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

In jedem Level müssen wir den Ausgang in Form eines Rohres erreichen, das unsere süßen Goos in die Freiheit saugt. Dazu improvisieren wir hier eine kleine Brücke.



Das Original von 2008 wurde am PC mit der Maus gespielt. Dank der intuitiven Bewegungssteuerung der Joy-Cons spielt es sich an der Switch ähnlich bequem.



Neu in der Switch-Version: Ihr könnt nun auch im Koop-Modus mit einem zweiten Spieler zündeln, dazu bedient einfach jeder Spieler einen der Joy-Con-Controller.

Im Katalog bestellt ihr neues Brennmaterial für euren Kamin. Um die Auswahl zu erweitern, müsst ihr bestimmte Gegenstände gemeinsam verbrennen.

LITTLE INFERNO

Switch Ein Spiel, in dem ihr wahllos Gegenstände abfackelt – nicht direkt spaßig, aber interessant!

Es lässt sich darüber streiten, ob *Little Inferno* nun ein richtiges Spiel oder doch nur eine meditative Erfahrung sein will. Denn anders als in *World of Goo*, das von den gleichen Entwicklern stammt (damals noch unter anderem Firmennamen), tut ihr hier nichts anderes, als ständig irgendwelche Sachen zu verbrennen. Teddybären, Maiskolben, Wecker, Ziegelsteine, Batterien, Bomben, ganz egal – mit einem der Joy-Cons befördert ihr einfach alles in einen Kamin und fackelt das Zeug ab. Als Belohnung gibt's Geld, mit dem ihr euch mehr Brennmaterial kauft, und für bestimmte Gegenstandskombinationen erhaltet ihr Zugriff auf neue Items. Zwischendurch lest ihr Briefe mit mysteriösen Nachrichten, die sich zu einer süßen, kleinen Hintergrundgeschichte zusammenfügen. Das Knistern des Kaminfeuers wird gelegentlich von schönen Musikstücken untermalt, genau wie bei *World of Goo* wird der Soundtrack gleich mitgeliefert. Alles in allem ein ungewöhnliches, atmosphärisches Software-Experiment, das aber in 3 bis 4 Stunden vorbei ist. Für 10 Euro hätte man mehr erwarten können! **Felix Schütz**

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Tomorrow Corporation
Termin:	23. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

HUMAN RESOURCE MACHINE

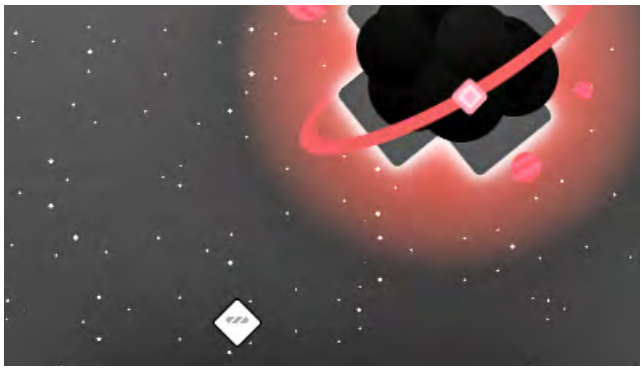
Switch In diesem außergewöhnlichen Knobelspiel lernt ihr wie eine Maschine zu denken!

Effektivität ist das Maß, an dem Maschinen und Programme weltweit gemessen werden. Menschen haben in dieser Hinsicht ihre Schwächen, sie müssen essen und schlafen … außerdem reden sie um den heißen Brei herum, sagen das eine und meinen etwas anderes. Von wunderschöner Klarheit hingegen ist die Programmsprache, Befehle haben immer die gleichen Auswirkungen. Als kleiner Angesteller wollt ihr euch in *Human Resource Machine* an die Spitze des Konzerns arbeiten. Wortwörtlich, denn in jeder Etage wartet ein neues Rätsel darauf, gelöst zu werden. Nach und nach erhaltet ihr Befehle, die ihr eurer Figur erteilt. Addieren, zum Beispiel, oder subtrahieren. Anfangs ist das sehr einfach, später wird es etwas anspruchsvoller und potentiell frustrierend für jüngere Spieler. Das Konzept des außergewöhnlichen Knobelspiels, das übrigens auch als App für iOS-Geräte zu haben ist, funktioniert aber insgesamt vorzüglich. Die Bedienung ist identisch zu der auf Wii U, nur, dass ihr statt einer Wiimote zum Deuten einen Joy-Con verwendet. **Katharina Reuß**

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Tomorrow Corporation
Termin:	23. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Ihr schreibt eine Art Script, um die gewünschte Aktion auszuführen. Je weniger Schritte, desto besser – Effektivität gefällt dem Konzern!

Bei jeder der mehr als 30 Aufgaben könnt ihr Bonusziele erreichen. Je weniger Schritte und Befehle, desto besser. Das ist aber teilweise sehr knifflig!



Eine fremde Welt ruft! Je weiter Qbby ins Universum vordringt, desto knifflіger werden die Herausforderungen. Insgesamt gibt es 22 Welten.

Je geschickter ihr ein Level meistert, desto höher die Belohnung. Wer Speicherstände der Vorgänger auf dem 3DS hat, bekommt Bonus-Items!

BYE-BYE BOXBOY!

3DS Auf Wiedersehen, Boxboy! Schade, dass dich so viele Spieler nie kennengelernt haben. Ihr habt noch eine Gelegenheit, diesen bedauerlichen Umstand zu ändern!

Obwohl die Vermutung nahe liegt, heißt der kleine, eckige Held von *Boxboy* nicht Boxboy, sondern Qbby. Dessen Fähigkeiten werden vom Spielenamen gut erklärt: Er kann Boxen generieren. Mit einem Knopfdruck wachsen aus seinem Körper weitere Quadrate heraus. Mit deren Hilfe überwindet er Hindernisse, erbeutet magische Kronen und erforscht Planeten. Denn auch wenn es angesichts der minimalistischen Optik nicht so aussehen mag, gibt es sogar eine Hintergrundstory zu *Bye-Bye Boxboy*.

Blöcke im Weltall

Die ist aber nur interessant, wenn man die beiden ebenfalls recht unbekannten Vorgänger gespielt hat. Nur so viel: Qbby und seine Freunde stecken in einem Raumschiff und versuchen nun, jedes besuchte Gestirn von einer mysteriösen, schwarzen Masse zu befreien. Ein schönes Ziel und es macht Spaß, es zu erreichen: Aus dem simplen Konzept holt Hal Laboratory (ja, hinter *Boxboy* stecken die *Kirby*-Macher) wirklich alles raus, variiert die Mechanik gekonnt, baut diabolische Level, die dennoch extrem einfach aussehen, erschafft Eskort-Missionen, die nicht furchtbar sind, spielt erfolgreich mit der Umgebung und zeigt abermals, wie gut das außergewöhnliche Konzept auf dem kleinen 3DS funktioniert. Das kurze Tutorial erklärt alle wichtigen Funktionen und langweilt auch die Kenner nicht, während die Neulinge innerhalb weniger Minuten die essentiellen Funktionen des Spiels lernen. Da Qbby in *Bye-Bye Boxboy* nur eine Reihe Blöcke generieren kann, geht es zumindest theoretisch ein wenig simpler zu als im Vorgänger.

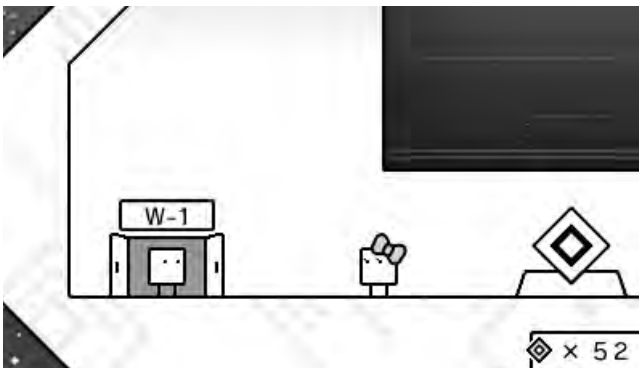
Da raucht der Schädel

Der Umfang ist im Vergleich zu den ersten beiden Spielen deutlich gewachsen. Die einzelnen Levels passen dennoch perfekt zur morgendlichen Bahnfahrt oder zum schnellen Zeitvertreib zwischendurch, denn sie sind kurz, knackig und auf den Punkt gestaltet. Für Langzeitmotivation sorgt das Sammeln aller Kronen oder man versucht, die angegebene Höchstzugzahl pro Abschnitt nicht zu überschreiten. Zusatzinhalte wie neue Musikstücke schaltet man ebenfalls frei. Die 100 Prozent zu erreichen, kann mitunter aber schwierig werden, denn einige Bereiche von *Bye-Bye Boxboy* sind sehr knifflig geraten – auch, weil ihr stets die Physik berücksichtigen müsst. Ein extrem einfaches Beispiel: Wer eine gerade Brücke aus Kisten baut, diese aber nicht zumindest mit einer Ecke auf dem Boden ruhen, der hat die Blöcke sprichwörtlich in den Sand gesetzt. Später kommen außerdem weitere, exotischere Blöcke hinzu – doch das findet ihr am besten selbst heraus. Wer auf puzzlelastige, kluge Plattformer steht, kommt an dieser prallgefüllten Box nicht vorbei. Geschmackssache ist allerdings die arg reduzierte Optik: Während die Box-Personen sehr niedlich aussehen, wirkt die Umgebung oft monoton und wenig einladend. Und einige der Musikstücke gehen einem zwischendurch mal auf die Nerven. Aber den Spielton kann man ja zum Glück einfach ausschalten.

Katharina Reuß

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Hal Laboratory
Termin:	23. März 2017
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

Sieht simpel aus, oder? Auf Knopfdruck sprießen in der gewünschten Richtung neue Blöcke aus Qbby. Die Anzahl ist je nach Level beschränkt.



Qbby und seine Freunde kennt man aus den beiden Vorgängern. Wer sich nicht sicher ist, ob ihm das Spiel gefällt, lädt die kostenlose Demo herunter!

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Boote, Panzer und Bomber wollen euch mit Waffengewalt vom Himmel holen. Zum Glück habt ihr genug Gadgets zur Verteidigung.

Schiffe versenken: Am Ende jeder Mission fährt General Mantis die großen Kaliber auf, um euch zu stoppen. Hier geht jedoch einer seiner Zerstörer in Flammen auf.

SKY FORCE ANNIVERSARY

Wii U Klassisches Arcade-Shoot'em-up mit toller Grafik, aber wenig Abwechslung

General Mantis hält die Welt in Atem und nun liegt es an euch, diese Welt zu retten. Seit mehr als zehn Jahren gibt es die *Sky Force*-Reihe des polnischen Entwicklerstudios Infinite Dreams. Auch der neueste Ableger *Sky Force Anniversary* verändert nicht viel an der Spielmechanik – mit dem Stick wird das Fluggefährt gesteuert, auf Knopfdruck geschossen. Viel mehr braucht es auch nicht, denn *Sky Force Anniversary* glänzt in anderen Punkten. So ist etwa die Optik eine Augenweide und bietet Reflexionen im Wasser, deftige Explosionen und überall feindliche Geschosse. In jedem der neun Levels wird Einiges geboten. Aus diesem Grund hilft euch ein einfaches und motivierendes Upgrade-System, damit euer Schiff immer auf dem neuesten Stand der Technik bleibt. Allerdings müssen die gleichen Ziele mitunter mehrfach wiederholt werden, um den nächsten Level freizuschalten. Wem das auf Dauer alleine zu langweilig wird, der kann sich im spaßigen Koop-Modus Verstärkung holen.

Michael Grünwald

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Infinite Dreams
Termin:	16. März 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

PARASCIENTIFIC ESCAPE: GEAR DETECTIVE

3DS Spannend geschriebenes Detektiv-Adventure – mit viel Text, statt Explosionen

In *Parascientific Escape: Gear Detective* müsst ihr als Detektiv Kyosuke Ayana die Spur eines Serienkillers verfolgen, der sich bereits sein nächstes Opfer ausgesucht hat: eure neue Klientin. Wie schon im Vorgänger *Parascientific Escape Cruise in the Distant Seas* besitzt euer Charakter übersinnliche Kräfte, sogenannte PSI-Fähigkeiten, die ihn bei seinen Nachforschungen und den mitunter knackigen Rätselpassagen unterstützen. So kann Kyosuke mit Hilfe von Chronokinese bis zu fünf Tage in der Zeit zurückblicken und die Geschehnisse leicht verändern. Damit ihr nicht verwirrt werdet, bietet das Spiel eine jederzeit abrufbare Zeitleiste, die die wichtigsten Ereignisse der Vergangenheit zeigt. Wie für Point&Click-Adventures üblich, strotzt *Gear Detective* nicht gerade vor Action, dennoch bietet es gute und spannende Unterhaltung – allerdings nur in englischer Sprache. Wem eine packende Handlung wichtiger ist als tolle Präsentation, der kann durchaus einen Blick riskieren. Adventure-Muffel sind hier aber natürlich fehl am Platz.

Michael Grünwald

Genre:	Adventure
Entwickler:	Intense
Termin:	2. März 2017
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	7

Sherlock Holmes hat Dr. Watson, Tim hat seinen Struppi und Kyosuke Ayana hat Mari. Jeder gute Detektiv braucht einen eifrigen Helfer, der ihm zur Seite steht.

Solltet ihr an einer Stelle verzweifeln, hat das Spiel immer einen guten Tipp parat. Die Anzahl der herausfordernden Rätsel ist jedoch sehr überschaubar.

Die spielbaren Charaktere haben einzigartige Kampfstile und unterschiedliche Angriffstechniken. Tesse etwa kann durch ihre Spritze die eigene Gesundheit

Zwischendurch gibt es immer wieder Bonuskämpfe gegen den großmäuligen Sandsack. Dieser kann jedoch nicht nur einstecken, sondern auch gehörig austeilen.

ACA NEOGEO WAKU WAKU 7

Switch 2D-Prügelei für Nostalgiker – ein Spielhallen-Klassiker auf der Switch

Ganze 21 Jahre ist es her, dass Entwickler Sunsoft *Waku Waku 7* für Arcade-Automaten veröffentlichte, nun erscheint es auch als Konsolen-Port für die Switch. In direkten Prügelduellen müsst ihr eure Kontrahenten bezwingen, um in den Besitz ihrer „Waku Waku"-Bälle zu kommen. Dabei hämmert ihr in gewohnter Prügelspiel-Manier auf die Tasten eures Controllers und führt durch bestimmte Kombinationen Spezialangriffe aus. Jeder der gerade mal sieben Charaktere bietet euch eine eigene Palette an Attacken. Habt ihr euren Gegner besiegt, wartet bereits der nächste Widersacher mit einem coolen Spruch und einem erhöhten Schwierigkeitsgrad auf euch. Auf Tastendruck kann auch ein Freund in das Spiel einsteigen und gegen euch antreten. Fans von klassischen Arcade-Prüglern können sich *ACA Neogeo Waku Waku 7* auf der Switch durchaus zu Gemüte führen, alle anderen sollten aber auf bessere Alternativen warten.

Michael Grünwald

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Hamster
Termin:	03. März 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	6

ACA NEOGEO SHOCK TROOPERS

Switch Alt muss nicht immer gleich schlecht sein – spaßiger Klassiker für die Switch

In der ACA-Neogeo-Umsetzung von *Shock Troopers* müsst ihr mit einem von acht Charakteren die finstere Organisation Bloody Scorpion bekämpfen, die es sich zum Ziel gesetzt hat, eine neue Weltordnung herzustellen. Alle spielbaren Soldaten unterscheiden sich in ihren Werten nur geringfügig, haben jedoch unterschiedliche Spezialwaffen im Arsenal. Von explosiven Armbrust-Bolzen bis hin zum Raketenwerfer habt ihr die Qual der Wahl. Ebenfalls gute Abwechslung bietet das Leveldesign. So könnt ihr euch zu Spielbeginn zwischen drei unterschiedlichen Routen entscheiden, welche euch zum finalen Ziel führen. Zwar besitzt jeder dieser Wege nur fünf Levels, doch Eintönigkeit ist hier definitiv ein Fremdwort. Ob auf der Ladefläche eines Trucks, beim Erklimmen eines Berges oder fahrend auf einem Motorrad – überall wollen euch gegnerische Soldaten, Panzer oder sogar Helikopter aufhalten. Und das Beste daran: Zu jeder Zeit kann, dank Joy-Con, ein Freund dem Spiel beitreten.

Michael Grünwald

Genre:	Action
Entwickler:	Hamster
Termin:	03. März 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Am Seil hängen und gleichzeitig schießen ist für unsere acht Charaktere zum Glück kein Problem – hoffentlich kommt keiner zur Dopingprobe vorbei.

In *Shock Troopers* steuern sich die Spielfiguren in den unterschiedlichsten Situationen stets einwandfrei. So muss das sein!

In jeder der (wenigen) Welten fliegt ihr auf einem Roller oder Motorrad durch die Luft und sammelt Sternenstaub und die noch wichtigeren Sternenringe.

Habt ihr alle Sternenringe abgeklappert, geht's durch das sich dadurch öffnende Tor und die Runde ist vorbei. Dafür sind sogar rund 9 Euro echt zu viel verlangt.

VROOM IN THE NIGHT SKY

Switch Als Hexe auf einem Roller durch die Gegend fliegen klingt toll. Dieses Spiel ist es aber nicht.

Hände hoch: wer erinnert sich noch an *Superman* für das Nintendo 64? Das Spiel ging Ende der 90er Jahre zu Recht als einer der schlechtesten Titel aller Zeiten in die Geschichte ein. Direkt zum Marktstart hat die Switch mit *Vroom in the Night Sky* einen eShop-Titel im Angebot, der das *Superman 64* der neuen Hybrid-Konsole werden könnte. Als Hexe auf einem Roller fliegt ihr durch eine mickrige Auswahl von Welten, sammelt Sternenstaub ein und durchfliegt Sternenringe. Außerdem könnt ihr bessere Fahrzeuge kaufen. Mehr gibt's nicht zu tun. Das ist nicht nur unglaublich eintönig, sinnbefreit und das gesamte Spiel nach nur 30 Minuten beendet, nein: auch die Grafik erinnert an eine Tech-Demo eines Spiels in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Zudem sind die wenigen vorhandenen Welten völlig leblos und die Hexe, die ihr steuert, hat nicht einmal Bewegungsanimationen spendiert bekommen. *Vroom in the Night Sky* macht weder Spaß, noch sieht es gut aus; als trauriges Highlight unterstützt der Titel immerhin HD Rumble. Das ist aber auch wirklich das Beste am gesamten Titel. **Johannes Gehrling**

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Poisoft
Termin:	03. März 2017
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	3

URBAN TRIAL FREESTYLE 2

3DS *Urban Trial Freestyle* hat eine Million Exemplare verkauft. Was kann Teil 2?

Motorrad-Trial ist schon faszinierend mit seinen nervenaufreibenden Sprüngen über Baucontainer, fahrende Züge und überdimensionale Hotdogs. So läuft das zumindest in *Urban Trial Freestyle 2*. Für Leute, die rasante Motorsport-Action suchen, ist der Titel nichts. Eher für diejenigen, die eine Strecke viele Male wiederholen möchten, um die bestmöglichen Zeit- und Punkteratings aus ihr herauszukitzeln und die globale Rangliste emporzuklettern. Mit einer arcadigen Steuerung, die ganz gut von der Hand geht, bahnen wir uns den Weg über abwechslungsreiche Hindernisse in einer Vielzahl von Levels. Genauso wie beim Vorgänger gibt es auch wieder einen Editor, mit dem wir eigene Pisten basteln können. Anders als im ersten Teil dürfen wir diese Parcours nun endlich auch mit anderen Spielern teilen, womit die größte Macke des Vorgängers glücklicherweise behoben wurde. Insgesamt kann man mit *Urban Trial Freestyle 2* viel Spaß haben, aber ein revolutionäres Spiel ist es nicht – vielmehr ein solider Klon seines Vorbilds *Trials Evolution*. **Moritz Salomon**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Tate Multimedia
Termin:	30. März 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

Die Strecken haben eine hübsche 3D-Optik, aber die Rennen laufen trotzdem zweidimensional ab. Lenken gibt's nicht, nur die Balance ist entscheidend.

Wie es sich für einen Motorsport-Titel gehört, dürft ihr eure Fahrzeuge auch tunen. Eine allzu gewaltige Auswahl an Optionen gibt es aber nicht.

GAME BOY: DER LAUNCH IN EIN NEUES HANDHELD-ZEITALTER

1889 in den USA und Japan, 1990 endlich auch anderenorts erblickte der Game Boy das Licht der Welt und veränderte für immer, wie wir unterwegs Spiele genießen. Anlässlich des Releases der Switch, welche das mobile Spielen in die nächste Nintendo-Generation führt, blicken wir darum auf den Launch des Handhelds zurück, mit dem alles begann!

Bevor jetzt jemand schreit: „Hey, ein Game-Boy-Special hattet ihr doch schon einmal!“ – jupp, stimmt. Allerdings ist die Relevanz von Nintendos erstem Modul-Handheld so groß, dass man natürlich immer wieder Aspekte seiner Geschichte beleuchten kann. Vor allem aber wollen wir mit diesem Special, in dem wir den Launch des Geräts sowie die vier an diesem Tag erschienenen Spiele beleuchten, ein größeres Projekt starten: Eine Retro-Feature-Reihe, in der wir verschiedene Genres, Einzelspiele, verrückte Accessoires und andere Elemente unter die Lupe nehmen, welche den kultigen grauen Kasten zu dem gemacht haben, was er war beziehungsweise noch immer ist. Heißt das, wir werden ab sofort jedoch nur noch Game-Boy-Themen in der Retro-Rubrik behandeln? Keineswegs – vielmehr wird es sich um eine lose Abfolge handeln, die alle zwei, drei Ausgaben im Heft stattfindet. In einer der nächsten Ausgaben werden wir zum Beispiel stattdessen *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* für das N64 behandeln – wenn denn mal der Switch-Releasetermin des geistigen Nachfolgers *Yooka-Laylee* feststeht. Wissen wir schon fest, welche Themen wir behandeln werden und wie lange die Reihe schlussendlich gehen wird? Nein, auch das ist noch offen. Doch nun genug der Vor-Erläuterungen und ab zu Thema Game Boy!

Tragbare Spielwelten

In Japan und den USA durften Spieler ihre gierigen Griffel bereits Mitte 1989 an Nintendos neues Gerät legen, welches es dank separat erwerbbarer Module – anders als zuvor die Game&Watch-Handhelds – erlaubte, mehr als nur ein fest vorinstalliertes Spiel zu genießen. Vom ersten Tag an verkaufte sich der Game Boy wie warme Semmeln, was wohl nicht zuletzt der Tatsache geschuldet war, dass der ersten Auslieferungsmenge standardmäßig *Tetris* – siehe Kasten nächste Seite – beilag. Aber auch *Super Mario* unterwegs zu erleben, war für NES-Besitzer ein fast schon unerhört fantastisch klingendes Versprechen. Erst weit über ein Jahr später schlug der Game Boy auch in Europa auf – und sein Erfolg wiederholte sich hier auf genauso beeindruckende Art und Weise. Die Konkurrenz war zwar mit technisch stärkeren Geräten am Start, aber in puncto Spieleauswahl, Preis und – vor allem – Batterie-Lebensdauer machte dem Nintendo-Gerät niemand was vor. Während die Handhelds anderer Hersteller nach und nach wegstarben, hielt sich der Game Boy bis zum Release des Game Boy Color 1998 trotz dann bereits extrem veralteter Hardware fast zehn Jahre lang am Markt. Die Bilanz: Inklusive dem 0.5-Nachfolger Game Boy Color (einzelzahlen zu beiden Modellen sind nicht bekannt) verkaufte sich der Game Boy insgesamt fast 120 Millionen Mal. Und alles nahm seinen ruhmreichen Anfang mit (in Europa) gerade einmal vier Spielen … **Lukas Schmid**

Im Laufe seiner langen Lebenszeit von fast zehn Jahren erschienen viele Design-Varianten des Game Boy, wie etwa dieses bis heute beliebte, durchsichtige Modell.

KLEINER & FEINER: DER GAME BOY POCKET

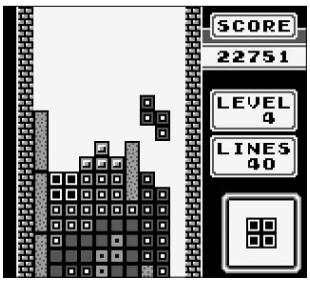
Klein, elegant, schick und schlank: Der Game Boy Pocket schrumpfte den Handheld auf ein hosentaschenfreundliches Format zusammen und sorgte dafür, dass der Handheld sein „Immer und überall"-Versprechen noch deutlich konsequenter umzusetzen imstande war.

Nintendo ist kein Unbekannter, was Design-Überarbeitungen der hauseigenen Geräte angeht. Während Neu-Interpretationen wie der Game Boy Color, der Nintendo DSi und der New Nintendo 3DS jedoch auch mit Leistungs- oder Feature-Umfangs-Veränderungen daherkamen, beschränkte sich Nintendos erste Handheld-Überarbeitung, ähnlich wie später der Game Boy Advance SP oder der Nintendo 2DS, großteils auf Design-Veränderungen und erhöhte Effizienz in diversen Bereichen. So kam der 1996 erschienene Pocket mit einem deutlich kleineren Gehäuse bei gleichzeitig größerem Bildschirm daher und schluckte – bei annähernd gleich bleibender Laufzeit – nur noch zwei statt vier Batterien. Der Grünstich des Screens war zudem Geschichte und wich augenfreundlicheren Grauabstufungen. Das vom Ur-Gerät bekannte „Ghosting", also Bildfragmente, die zu lange auf dem Bildschirm sichtbar waren, wurde ebenfalls eliminiert. Nicht so schön: Da der Anschluss für den Link-Adapter kleiner war als jener beim ursprünglichen Gerät, kam man um den Kauf von Adaptern oder neuen Kabeln nicht herum, wenn man etwa Pokémon tauschen wollte. Bis heute gilt der Game Boy Pocket als Musterbeispiel, was Portabilität und Design angeht und wurde bei vielen Fans zum bevorzugten Game-Boy-Modell.

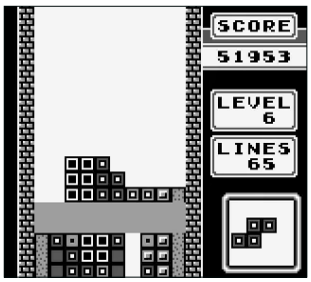
TETRIS

Ein Block, sie zu knechten, sie alle zu finden, an die Decke des Spielfelds zu treiben und sie durch Suchtpotenzial an sich zu binden.

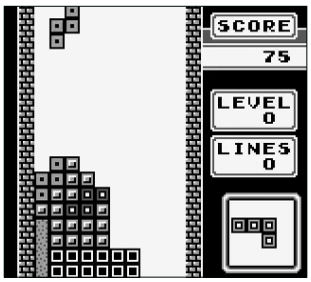
Kaum ein Spiel wird so oft im gleichen Atemzug mit der Konsole genannt, auf dem es läuft, wie *Tetris* für den Game Boy. Gleichauf ist höchstens *Wii Sports* für die – Überraschung! – Wii. Das Beeindruckende: Es handelte sich dabei noch nicht einmal um die erste jemals erschienene Version des inzwischen auf jedem Smartphone, Taschenrechner und Toaster beheimateten Block-Knoblers! Diese Ehre gebührt den Commodore-64- und IBM-PC-Pendants. Allerdings wusste Nintendo um das süchtig machende Potenzial des Titels und vollzog einen genialen Schachzug: Man sicherte sich auf komplizierten Umwegen für einige Zeit die Rechte an dem von einem russischen Entwickler entwickelten Puzzle-Spiel und legte es den ersten Auslieferungsmengen des Game Boy gratis bei. Das Ergebnis: Ein regelrechter Run auf den Handheld und eine installierte Basis, die innerhalb kürzester Zeit in die Millionen ging. Die Rechnung ist einfach: Ohne *Tetris* wäre der Game Boy niemals der Erfolg geworden, der er ist; weniger Entwickler hätten für den Game Boy entwickelt; Nintendo hätte eventuell niemals die Erfolge gefeiert, die es damals errang; und die Videospielewelt würde unter Umständen völlig anders aussehen, als sie es heutzutage tut. Keine schlechte Erfolgsbilanz für ein Spiel, das sich um eine Handvoll verschieden geformter Blöcke dreht! Noch heute sagen viele Fans, dass die Game-Boy-Fassung von *Tetris* die unerreicht beste ist. Und angesichts des Spaßes, den man mit dem Titel haben kann, der superpräzisen Steuerung und der perfekten Spielbarkeit ist es schwer, ihnen zu widersprechen. Dabei ist es so simpel: Wir ordnen Blöcke an, um Reihen zu füllen, die sich, einmal gefüllt, auflösen. Je besser wir sind, desto schwerer wird's. Zusätzlich wartet das Spiel mit einem kompetitiven Mehrspielermodus auf, in dem man um die Wette blocken muss. Alles super – und die Musik, oh, die Musik! Da-da-da-da-da-da-daaa-da-daaa-da-da-da-da-da-dadada. Da-da-daaa-da-da-da-da-daaa-da-da-da-da-daaa-dadadada. Wer jetzt nicht selig grinst, ist zu jung oder hat kein Herz.



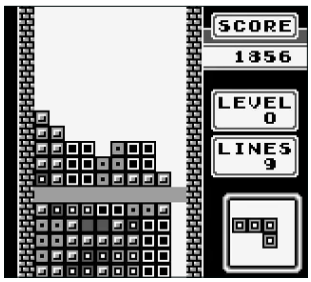
Die verschieden geformten Blöcke sind auch heute noch *Tetris*-Standard.



Sobald eine oder mehrere Reihen voll sind, lösen sie sich auf. Yay, Punkte!



Je weiter man im Endlos-Modus kommt, desto schneller und schwerer wird's.



Man muss sich stets davor hüten, das Feld vollkommen zuzustapeln.

SUPER MARIO LAND

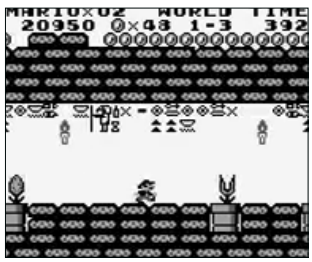
Ein Klempner auf Abwegen: Anstatt ins Pilzkönigreich verschlug es Mario auf dem Game Boy ins ferne Sarasaland.

Super Mario Land hatte eine wahrlich gewaltige Aufgabe zu bestehen, musste es doch die immens beliebte *Super Mario*-Reihe vom NES auf den deutlich leistungsschwächeren Game Boy transportieren. Allerdings, das Experiment gelang, wenn es auch viele Unterschiede zu den *Super Mario Bros.*-Ablegern gab. So war Mario deutlich kleiner als zuvor, Luigi war nirgends zu sehen und das Gameplay wurde simplifiziert. Spezialsprünge und Items existierten in dieser *Mario*-Iteration nicht, Koopas explodierten anstatt ihren Panzer zu verlieren, und ein scrollendes Unterwasser- sowie ein Flug-Level mit Shooter-Gameplay waren weit weg von dem, was man bis dato kannte. Auch die Geschichte, die uns statt ins Pilzkönigreich nach Sarasaland schickte und einen neuen Bösewicht sowie eine andere Prinzessin vor die Nase setzte, wirkte ungewohnt. Manche dieser Design-Entscheidungen lagen, wie gesagt, an technischen Limitationen, andere daran, dass ein anderes Team unter der Schirmherrschaft von Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi dahinter steckte. So anders es war – manche bekannte Aspekte wie Fragezeichenblöcke, Gumbas oder Unverwundbarkeits-Sterne waren natürlich trotzdem mit im Paket. Und bei Fans und Kritikern kam das Konzept an – die zwölf enthaltenen Levels strotzten nur so vor Kreativität und Abwechslungsreichtum. Wer unser großes Retro-Feature der letzten Ausgabe gelesen hat, weiß das aber natürlich alles schon.

Mario hüpft, es gibt Gumbas und Blöcke – Serien-Standards on the Go!

In den U-Boot- und Flug-Abschnitten mutiert der Titel zum Shooter.

Nach Pauline und Peach sehnte sich Marios Herz nach einem Kuss von Daisy.



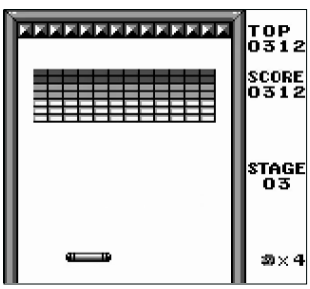
Thematisch unterschiedliche Levels wie dieser Ägypten-Abschnitt gefallen.

ALLEYWAY

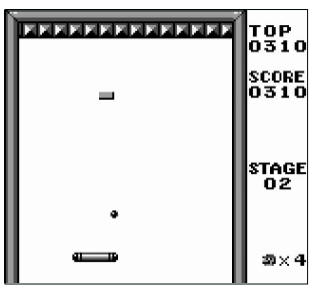
Der vielleicht schwächste Game-Boy-Starttitel sprühte nicht gerade vor Kreativität und war auch technisch mittelmäßig.

Es war einmal ein Geschicklichkeitsspiel namens *Breakout* und wie viele andere Hersteller Ende der 1980er beschloss Nintendo, dessen Spielprinzip zu kopieren, einen eigenen Namen draufzupappen und es als eigenes Produkt zu verkaufen. *Alleyway* hieß das Ergebnis und erzählte eine belanglose Story, in der ein Weltraum-Held – in manchen Versionen des Spiels Mario, in anderen ein namenloser Protagonist – gegen fiese Platten im All kämpft. Jupp. Das geschieht, indem wir eine Scheibe am unteren Bildschirmrand hin- und herschieben und davon einen Ball abprallen lassen. Dieser zerstört dann die diabolischen Platten. Wenn dann alle Platten am Feld weg sind, geht es weiter zum nächsten der insgesamt 32 Abschnitte – inklusive Bonuslevels. Das funktioniert, spielt sich aber sehr belanglos und ist (nicht zuletzt aufgrund der mäßig präzisen Steuerung) sauschwer. Auch grafisch fiel der Titel bereits 1989 durch Unscheinbarkeit auf und konnte mit *Super Mario Land* und *Baseball* nicht mithalten. Übrigens: Wer will, kann den Titel auch über die Virtual Console des 3DS erstehen. Muss man aber auch nicht.

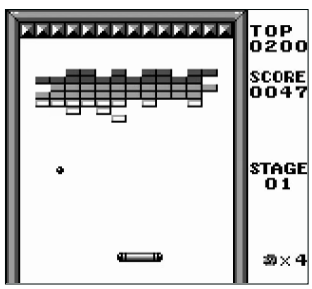
Nicht der bekannteste Nintendo-Titel, musste er mit Plagiats-Vorwürfen leben.



Unsere Aufgabe: Alle Blöcke mit unserem Ball durch Berührung zerstören.



Den letzten Block zu treffen, ist nicht immer so einfach, wie man denkt.



Je nach Level erwarten uns verschiedene, manchmal bewegliche, Formationen.

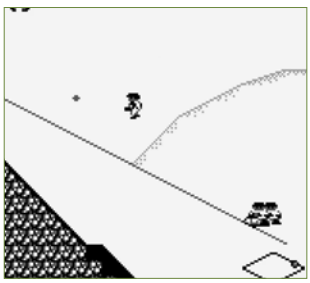
BASEBALL

All your *Baseball* are belong to us. All your *Baseball* are belong to us. All your *Baseball* are belong to us. All your *Baseball* are belong to us. All your *Baseball* are belong to …

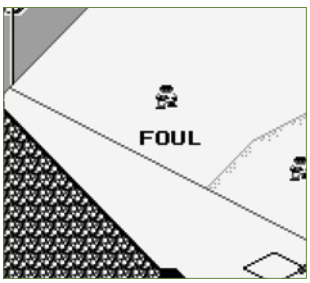
Die 1980er waren in vielerlei Hinsicht eine simplere Zeit. Was Sportspiele angeht, so steht dieser Umstand aber außer Frage. Während im Jahr 2017 Spiele wie *Pro Evolution Soccer*, *FIFA* oder *Madden NFL* kritisiert werden, wenn sie Paragraph 345b auf Seite 769 des internationalen Regelwerks nicht vollumfänglich implementieren oder Fans wütend aufschreien, wenn ein Trikot nicht physikalisch völlig korrekt im Wind flattert, benannte man damals ein Spiel nach der Sportart, setzte eine beliebige Figur hinein und sagte „Drücke A und B, um Sport zu betreiben“. Vom Lizenzwahnsinn, der heute die Runde macht, war zudem damals noch kaum etwas zu spüren! So geschehen auch bei *Baseball*, welches eigentlich auf dem NES seinen Einstand feierte – in Japan 1983, in Europa 1986. Allerdings: Tatsächlich waren die im Spiel enthaltenen Teams realen Vorbildern aus den USA und Japan grob nachempfunden. Wie es sich gehört, übernehmen wir die verschiedenen Positionen auf dem Feld und treten somit sowohl als Schläger als auch als Werfer in Erscheinung – wahlweise sogar im Mehrspielermodus. Während auf dem NES dazu das Anstöpseln eines zweiten Controllers genügte, musste man auf dem Game Boy aber natürlich das Linkkabel bemühen. Ansonsten steht der Computer als Kontrahent zur Verfügung. Vor allem ist *Baseball* ein auch heute noch recht unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel, bei dem man im richtigen Moment Knöpfchen drücken muss, um den Ball zu treffen oder ihm auf dem Feld hinterherzulaufen. Der Grafik, so rudimentär sie ist, gelingt es überraschend gut, die Stadion-Atmosphäre zu vermitteln und auch die ohrwurmverdächtige Musik trägt ihren Teil dazu bei, dass *Baseball* auch heute noch unterhält. Auf dem Cover der Game-Boy-Fassung musste übrigens, wie auch bei *Alleyway*, Mario herhalten, um das Interesse potenzieller Käufer zu wecken. Und falls sich Baseball-Bewanderte nach dem Lesen dieses Textes fragen, was der Autor genommen hat, um solchen Stuss zu schreiben: Seine Baseball-Kentnisse beschränken sich auf jene, die er sich anno dazumal auf NES und dem Game Boy angeeignet hat. Man möge es ihm verzeihen.

Die rudimentäre Grafik reichte aus, um das Gameplay passend abzubilden.

Im Verlauf der Matches übernimmt man verschiedene Spieler-Positionen.



Man beachte das brillant animierte Publikum. Stadionatmosphäre pur!



Das Regelwerk kommt vereinfacht daher, entspricht aber der Vorlage.

GROSSE LEUCHTE: DER GAME BOY LIGHT

Es werde Licht! – allerdings vorerst nur in Fernost. Während bei uns erst der Game Boy Advance SP und somit die Design-Revision der übernächsten Hardware-Generation das helle Handheld-Zeitalter einläutete, war es in Japan schon deutlich früher so weit.

Heute stört nur noch das Licht der Sonne, wenn wir im Freien oder auf der Rückbank im Auto mit einem Handheld spielen wollen. Ältere Naturen erinnern sich aber daran, was für eine Pein es oftmals war, zu versuchen, den Game Boy auf Reisen zu benutzen: Ein beleuchteter Hintergrund gehörte damals nämlich noch nicht zum Feature-Umfang. Nur mit Schreibtischlampe über der Schulter war an eine vernünftige Sicht zu denken; bei Autofahrten am Abend oder in der Nacht war man aufgeschmissen, wenn einem nicht jemand mit einer Taschenlampe zur Seite stand oder Mama und Papa gewillt waren, das Licht auf der Rückbank einzuschalten. Das in unregelmäßigen Intervallen hereinscheinende Licht der Straßenlaternen war dann der absolut letzte – und niemals wirklich zufriedenstellende – Ausweg. Für uns Europäer, aber auch Spieler in den USA sollte sich an diesem Umstand noch für einige Jahre nach dem endgültigen Abgang des ursprünglichen Game Boy nichts ändern. Game Boy Color und Game Boy Advance hatten zwar deutlich hochwertigere Bildschirme zu bieten, im Dunkeln war aber noch immer nicht gut munkeln. Erst der Game Boy Advance SP erlöste uns 2003 von dieser Qual. In Japan jedoch gab es schon im Frühjahr 1998 Abhilfe: Der Game Boy Light zeigte dort damals auf, wie viel angenehmer es war, mit Bildschirm-Hintergrundbeleuchtung zu spielen. Angelehnt an das Design des Game Boy Pocket, jedoch eine Spur größer, konnte er auch mit einer beeindruckenden Batterie-Lebensdauer aufwarten: 20 Stunden, so man die Beleuchtung deaktivierte, noch immer anständige zwölf Stunden, wenn man sie benötigte. Ganz so farbenfroh wie seine Game-Boy- und Game-Boy-Pocket-Brüder war der Light dafür nicht und wurde in den Standard-Editionen nur in Gold und Silber verkauft. So weit, so gut für Spieler aus Nippon. Als dann allerdings noch im selben Jahr weltweit der Game Boy Color auf den Markt kam, mussten sie sich dafür wieder an alte Zustände gewöhnen – hier wurde auch ihnen eine Light-Variante vorenthalten. Man male sich aus, die Switch wäre ohne beleuchteten Bildschirm erschienen! Unvorstellbar – vielleicht hätten wir uns dafür aber über mehr als knapp drei Stunden Akku-Laufzeit freuen können.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

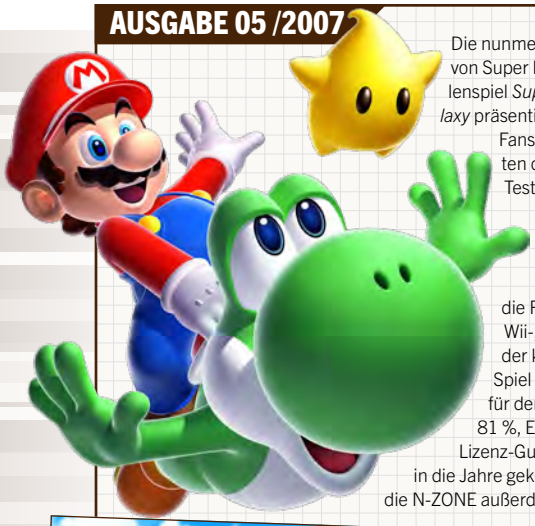
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 05/2002

In der vorherigen Ausgabe bereits groß angekündigt, wurde er in Ausgabe 05/2002 endlich Realität: der große Relaunch der N-ZONE! Zum fünfjährigen Jubiläum brachte der ein ganz neues Design und über 30 Prozent mehr Seitenumfang als zuvor mit sich. Doch auch inhaltlich war vor 15 Jahren einiges los: Nicht nur der seinerzeit brandneue Gamecube wurde im Detail vorgestellt, auch wahnwitzige 25 (!) Tests zu Spielen für Nintendos Zauberwürfel wanderten ins Heft. Da wurde es trotz zusätzlicher Seiten wirklich eng! Unter den Gamecube-Titeln befanden sich insgesamt sieben Spiele, die mit der begehrten N-ZONE-Hit-Auszeichnung prämiert wurden. Dazu gehörten unter anderem *Luigis's Mansion* (86 %), *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* (90 %), *Wave Race: Blue Storm* (87 %), *Tony Hawk's Pro Skater 3* (88 %) oder der Import-Titel *Resident Evil* (88 %). Neben den unzähligen Gamecube-Tests blieb nur noch wenig Platz für GBA-Titel, immerhin fünf landeten dennoch im Heft. Am besten schnitten dabei *Downforce* (76 %) und *Hot Potato!* (78 %) ab. Abgerundet wurde die stark vom Gamecube geprägte Ausgabe mit zahlreichen Cheats und Codes zu insgesamt sieben GC- und zwei GBA-Titeln und einer Komplettlösung zum Überraschungshit *Luigi's Mansion*.

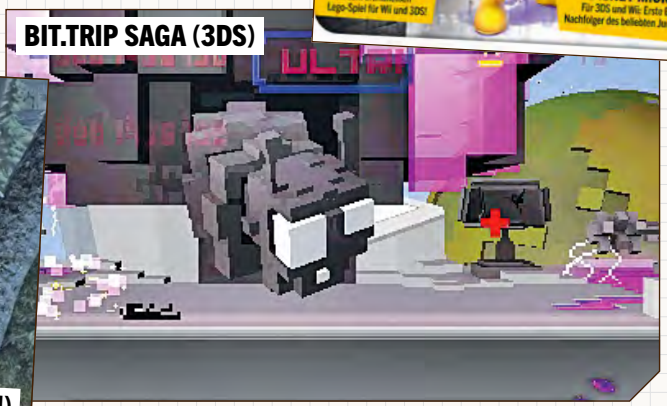
AUSGABE 05 /2007



Die nunmehr zehn Jahre alte Ausgabe 05/2007 stand ganz im Zeichen von Super Mario. Mit dem Fußballspiel *Mario Strikers Charged*, dem Rollenspiel *Super Paper Mario* und dem Mario-Hauptspiel *Super Mario Galaxy* präsentierte die N-ZONE auf insgesamt zwölf Seiten, welche Knaller Fans des bierbäuchigen Klempners noch 2007 auf der Wii erwarten durften. Letzteres entpuppte sich einige Ausgaben später im Test übrigens als wahres Meisterwerk, das noch bis heute hochgelobt wird. Mit *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* stand in der Vorschau aber auch ein neuer *Zelda*-Titel für den seinerzeit mittlerweile überaus erfolgreichen DS parat. Im exklusiven Interview mit *Zelda*-Großmeister Eiji Aonuma sprach die Redaktion über den kommenden Mobiltitel. Unter den sieben Wii-, elf DS- und zwei GBA-Tests befanden sich vor zehn Jahren leider kaum herausragende Spiele, dafür aber viel Durchschnittliches. Spiel des Monats wurde *Hotel Dusk: Room 215* (Einzelspieler: 85 %) für den DS, auf der Wii konnte beispielsweise *SSX Blur* (Mehrspieler: 81 %, Einzelspieler: 84 %) überzeugen. Besonders schlecht schnitt die Lizenz-Gurke *Shrek Smash 'n' Crash Racing* (Einzelspieler: 50 %) für den in die Jahre gekommenen GBA ab. In einer sechsseitigen Reportage ging die N-ZONE außerdem der Frage nach, welche Titel der ersten großen Wii-Spielewelle wirklich lohnten.

AUSGABE 05/2012

Irgendwie schafft es Nintendo immer wieder, in gleichbleibenden Abständen von etwa fünf Jahren eine neue Heimkonsole zu veröffentlichen. Während in der Ausgabe 05/2002 der Gamecube und in der Ausgabe 05/2007 die Wii neu und themagebend waren, war es in Ausgabe 05/2012 die Wii U – und mit der Switch wird dieser Trend aktuell fortgeführt. Dementsprechend wartete die N-ZONE vor fünf Jahren mit Vorschauen zu acht Wii-U-Titeln auf, darunter viele Multiplattform-Spiele wie *Assassin's Creed 3*, *Darksiders 2* oder *Metro: Last Night*. Dieser Trend nahm im Lebenszyklus der Wii U leider drastisch ab, sodass gegen Ende kaum noch Titel von Drittherstellern auf der Nintendo-Konsole erschienen. Im Testbereich überzeugten zwei Titel mit guten Wertungen: *Pandora's Tower* mit einer Einzelspieler-Wertung von 81 und *Bit.Trip Complete* mit einer Einzelspieler-Wertung von 83, dafür aber mit nur 73 Punkten in der Mehrspieler-Wertung. Auf dem 3DS waren in der Mai-Ausgabe nur mäßig tolle Titel vertreten, *Carnival: Wilder Westen 3D* bildete mit einer Wertung von 55 im Einzelspieler das Test-Schlusslicht. Außerdem konnten sich Nostalgiker über satte acht Seiten voller Retro-Themen freuen, unter anderem zu *Kid Icarus* und dem Nintendo 64.



ERSTES SWITCH-ZUBEHÖR IM TEST

Neue Konsole, neuer nützlicher Kram, mit dem wir die Switch durch die Gegend tragen, sie schützen oder mit Strom füttern können. Wir stellen eine Auswahl von Switch-Zubehör zum Start vor.

Nintendo begeht mit der Switch eine Premiere: Es ist die wohl erste Heimkonsole der Welt, für die man sich, um Kratzer auf dem Display zu vermeiden, eine Schutzfolie anschaffen kann! Gerade durch den Hybrid-Aspekt der Konsole ergeben sich noch mehr Zubehör-Optionen für entsprechende Hersteller, als man das gewohnt ist. Auf dieser Seite stellen wir eine Auswahl vor, die uns in den letzten Wochen zum Test zur Verfügung stand.

Lukas Schmid/Viktor Eippert

GAME TRAVELER DELUXE SYSTEM CASE

Will man seine Switch nebst Docking Station durch die Gegend befördern, stellt das Game Traveler Deluxe System Case dafür nicht die schlechteste Option dar. Darin lassen sich die verschiedenen Teile der Konsole bequem unterbringen und für etwaige Spiele-Module liegen sogar Plastik-Schutzcases bei – da fühlt man sich doch glatt an selige Game-Boy-Tage erinnert! Alleine: Der praktische Nutzen des durchaus auch gut verarbeiteten Gadets hält sich stark in Grenzen, denn allzu oft wird man das gesamte Gerät angesichts der Mobile-Funktion der Switch wohl nicht durch die Gegend tragen müssen, zumal man seine Switch ja auch in die Docking Station eines Freundes stecken und sie dann betreiben kann. So verkommt die Tasche schnell zum Staubfänger. Mit knapp 50 Euro ist der Preis zudem relativ hoch angesiedelt, sodass man sich die Anschaffung definitiv gut überlegen sollte.

Hersteller:	Big Ben
Preis:	ca. 50,- Euro

WERTUNG:

NINTENDO SWITCH CARRYING CASE & SCREEN PROTECTOR

Die eigens von Nintendo hergestellte Switch-Tragetasche ist zwar ein paar Euro teurer als die meisten Drittanbieter-Produkte, rechtfertigt den etwas höheren Preis dafür aber auch mit guter Verarbeitung sowie der perfekten Mischung aus kompakter Größe und stabilem Schutz. Neben der Switch mit angesteckten Joy-Cons finden darin noch bis zu fünf Module sowie wahlweise kleine Ohrstecker oder zwei Joy-Con-Schlaufen Platz. Außerdem kann die Innentasche aufgestellt werden, um so als Stütze für die Switch im Tablet-Betrieb zu dienen – sehr praktisch! Die mitgelieferte Schutzfolie lässt sich gemäß der Anleitung sehr leicht anbringen und schützt den Bildschirm gut vor Kratzern, Schmutz und anderen unschönen Einflüssen. Wer seine Switch viel unterwegs benutzt, kann hier bedenkenlos zugreifen.

Hersteller:	Nintendo
Preis:	ca. 20,- Euro

WERTUNG:

PREMIUM CONSOLE CASE – ZELDA EDITION

Wenn es ein Spiel gibt, welches den Switch-Start mehr als jedes andere bestimmt, dann ist das ganz ohne jede Frage *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Verständlich also, wenn man seine Liebe zum Spiel mittels einer hübschen Fan-Tragetasche ausdrücken will, und um knapp 20 Euro bietet einem diese offiziell lizenzierte Tasche des Herstellers PDP dazu die Gelegenheit. Auf der Vorderseite sehen wir Link in cooler Pose, auf der Rückseite ist ein stylishes Zelda-Logo angebracht. So weit, so hübsch, der Tragekomfort des Schmuckstücks hält sich aber in Grenzen. Die Switch selbst wird in eine Extra-Tasche im Case gesteckt, findet dort aber nur ohne Joy Cons angenehm Platz – sobald die Steuerungseinheiten dran sind, kann man sie nur mühevoll wieder rausziehen. Immerhin steht viel Platz für Module bereit.

Hersteller: PDP

Preis: ca. 20,- Euro

WERTUNG:

BIGBEN ESSENTIAL PACK

Gerne bieten Zubehör-Hersteller bei Konsolen-Launches Rundum-glücklich-Pakete zum meist kleinen Preis an, die gleich mit mehreren „essenziellen" Goodies aufwarten. An vorderster Switch-Front ist, wie bei fast allen Konsolen-Releases, wieder mal Big Ben mit dabei und liefert mit dem hauseigenen Essential Pack ein durchaus anständiges Paket ab. Die Tasche ist gut verarbeitet, wenngleich es nervt, dass die Joy-Cons separat im Case verstaut werden müssen. Die Bildschirm-Schutzfolie lässt sich nicht ganz so einfach auftragen wie jene von Nintendo, sitzt anschließend aber sehr präzise. Weiterhin sind Plastik-Modulcases und In-Ear-Kopfhörer enthalten. Passt!

Hersteller: Big Ben

Preis: ca. 15,- Euro

WERTUNG:

PLAYSTAND

Die Switch kann man unterwegs betreiben und dennoch mittels Joy-Con-Halterung oder auch dem Pro Controller spielen – theoretisch. Praktisch nämlich handelt es sich beim verbauten Klappfuß um eine sehr wackelige Angelegenheit und wenn einem der Saft ausgeht, ist es aufgrund des an der Unterseite des Geräts angebrachten Stromanschlusses Sense mit dem Spielen ohne angeschlossene Joy-Cons. Sehr hochwertige und wirklich preiswerte Abhilfe schafft der Playstand von Hori, in dem sich das Switch-Tablet problemlos platzieren lässt und das einem durch eine Aussparung auch Zugriff auf den Strom liefernden USB-C-Anschluss des Geräts erlaubt. Besonders cool: Dank der drei verschiedenen möglichen Positionen für den Standfuß lässt sich der Winkel des Tablets perfekt den eigenen Bedürfnissen anpassen. Eines der besten Switch-Accessoires bisher!

Hersteller: Hori

Preis: ca. 15,- Euro

WERTUNG:

JOY-CON AUFLADEHALTERUNG

Die Joy-Con Aufladehalterung existiert genau aus einem Grund: Und zwar, weil Nintendo Geld sparen beziehungsweise schnell verdientes zusätzliches Geld machen will. Eigentlich sollte nach logischem Verständnis das Gerät der Konsole nämlich direkt beiliegen, erlaubt es doch, die Joy-Con-Halterung via USB-C-Kabel direkt zu laden, anstatt die Joy-Cons an die Konsole anschließen zu müssen – etwas, was beim Standard-Grip nicht möglich ist. In der Praxis nervt es trotz langer Akku-Laufzeit ohne Ladehalterung ungemein, eine Spiele-Session unterbrechen, aber eine sinnvolle Anschaffung.

Hersteller: Nintendo

Preis: ca. 30,- Euro

WERTUNG:

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

ALLE TITANEN-DUNGEONS GELÖST

Mit diesem Guide meistert ihr die vier Titanen-Dungeons in der Welt von *Breath of the Wild* im Handumdrehen. Im Folgenden verraten wir euch, was ihr alles beachten müsst.

Die Vier Titanen, so lautet die Hauptquest, welche von euch verlangt, die vier großen Titanen Vah Ruta, Vah Rudania, Vah Medoh und Vah Naboris von Ganons Verderbnis zu befreien, um euch im späteren Endkampf als Unterstützung beizustehen. Auf eurem Weg bereist ihr die Völker der Goronen, Orni, Zora sowie Gerudo und erledigt dort in kurzen Questketten Vorbereitungen, bevor ihr euch in die eigentliche Schlacht stürzt. Seid ihr im jeweiligen Dungeon angelangt, handelt ihr stets nach demselben Prinzip: Zunächst aktiviert ihr das Kartenterminal, danach löst ihr fünf weitere Kontrollsiegel und schlussendlich stellt ihr euch an der Steuerungseinheit gegen einen Fluch Ganons. Nichtsdestotrotz zeichnen sich die Rätselräume und daran geknüpften Bosskämpfe durch unterschiedlich schwierige Herausforderungen aus. Zwar könnt ihr die Titanen frei nach Gusto angehen, doch wir empfehlen euch folgende Reihenfolge: Wassertitan Vah Ruta, Feuertitan Vah Rudania, Windtitan Vah Medoh und Donnertitan Vah Naboris.

Christian Alo

WASSERTITAN VAH RUTA

Habt ihr alle nötigen Vorkehrungen für euren Kampf gegen den Wassertitanen Vah Ruta getroffen, dann sucht Prinz Sidon am Östlichen Stausee auf. Auf Sidons Rücken nährt ihr euch dann dem elefantenartigen Geschöpf und beginnt euren Kampf. Zunächst wirft euch Vah Ruta mit einigen Eisblöcken ab, denen Sidon selbst nicht ausweichen kann. Die beste Verteidigung ist euer Cryomodul, mit dem ihr die heranfliegenden Geschosse zerstören könnt. Alternativ lassen sich die Hindernisse auch mit Pfeil und Bogen abblocken, doch das erweist sich als weitaus schwieriger und ihr verschwendet so Pfeile. Geht Vah Ruta die Munition aus, wird euch Sidon zu einem der Wasserfälle des Titanen befördern. Benutzt die Fähigkeit der Zora-Rüstung und katapultiert euch hoch in die Lüfte mit Blick auf den Rücken eures Gegners. Haltet dann Ausschau nach pinken Objekten an den Seiten von Vah Rutas Körper, zückt euren Bogen und schießt die Ziele mit euren Elektropfeilen ab. Anschließend beginnt das Prozedere mit den heraneilenden Eisobjekten aufs Neue. Doch aufgepasst! Das Waffenarsenal des Dickhäuters erweitert sich von Mal zu Mal. Sind es zunächst nur große Blöcke, verfolgen euch später auch lästige Stachelkugeln. Wurden alle vier pinkfarbenen Punkte an Vah Rutas Körper zerstört, könnt ihr in den Vah-Ruta-Dungeon eindringen.

Kartenterminal

Am Eingang des Dungeons versperrt euch lila Schleim, sogenannter Schlamm des Hasses, den Weg. Solche Hindernisse verschwinden, sobald ihr die großen Augäpfel in der näheren Umgebung mit eurem Bogen getroffen habt. Achtet also immer erst auf die Glupscher, bevor ihr weiter voranschreitet. Im Eingangsraum angekommen, ist euer nächstes Ziel das Kartenterminal zu eurer Linken. Doch der Zugang ist durch ein Gittertor und Schlamm blockiert. Beseitigt das dazugehörige Auge in der rechten Ecke des Raumes unterhalb des Wassers. Auf dem Grund desselben Beckens befindet sich auch die erste Schatzkiste (Antike Feder), die ihr mit eurem Magnetmodul rausfischt. Danach hebt ihr das Gittertor mithilfe eures Cryomoduls an und aktiviert das Terminal, was euch Zugriff zur Titanensteuerung und einer dreidimensionalen Karte verschafft.

Erstes Terminal

Lauft wieder in den vorigen Raum zurück und wählt euer Magnetmodul aus. Das braucht ihr, um die Zahnradkurbel im Uhrzeigersinn zu drehen und somit das erste von fünf Terminals zum Vorschein zu bringen.

Zweites Terminal

Schreitet nun durch das Tor gegenüber des Haupteingangs, lauft die schiefe Ebene hinauf und biegt rechts in den nächsten Raum ab. Hier erwartet euch ein Nano-Wächter. Im Inneren des Wasserrades lässt sich bereits das zweite Terminal erblicken. Ihr kommt dort heran, indem ihr einen Eisblock mit eurem Cryo-Tool an dem Wasserzulauf links von euch erzeugt und somit das Rad zum Stillstand zwingt 1. Entfernt den Eisblock wieder, stellt euch nun auf eine Schaufel des wieder rotierenden Wasserrades und fliegt mit eurem Paragleiter auf die Mauer geradewegs zur zweiten Schatzkiste (Silberner Rubin).

Drittes Terminal

Greift auf die Kartenansicht zu und steuert den Rüssel von Vah Ruta auf die vierte Position von oben 2. Das verhältnismäßig größere Rad wird dadurch mit Wasser versorgt und dreht sich ebenfalls. Steigt ihr über die beiden Wasserräder, gelangt ihr anschließend auf eine Plattform, wo euch bereits ein Nano-Wächter erwartet. Achtet übrigens beim Hinübersteigen auf eine schlammbedeck-

Verschließt ihr den Wasserzulauf im richtigen Moment mit einem Eisblock, leert sich das Becken und das Rad stoppt. Jetzt habt ihr Zugriff auf das zweite Terminal!

Per Gleitflug erreicht ihr die Brücke zum nächsten Ziel in null Komma nix. An der Innenseite des großen Wasserrades befindet sich das dritte Terminal.

te Schatztruhe (Feuerpfeil x10), die auf einer Schaufel des großen Wasserrades zu finden ist. Auf der neuen Ebene endlich angekommen, tretet ihr auf den Bodenschalter und lasst dadurch einen Wasserfall entstehen – dank der Zora-Rüstung eine praktische Abkürzung vom Startraum hierher! Nehmt anschließend euren Paragleiter zur Hand und begebt euch auf die Brücke, die mit dem Inneren des großen Wasserrades 3 verbunden ist. Hier findet ihr das dritte Terminal hinter einem Tor, das sich nur öffnet, wenn die Steinkugel in der passenden Einbuchtung liegt. Um euch die nötige Zeit für die Interaktion mit dem Terminal zu verschaffen, wählt das Stasismodul aus und fixiert den Stein im richtigen Augenblick 4. In dem drehenden Rad befindet sich außerdem eine Schatzkiste (Antiker Reaktorkern), die sich nur öffnen lässt, indem ihr den oberen Block mithilfe von Stase einfriert.

Viertes Terminal

Danach gleitet ihr zum Becken des Eingangsraums runter und nutzt die Wasserfall-Verbindung, um wieder auf die obenliegende Ebene zu gelangen. Von dort aus geht es durch den Gang in der Mitte zum Rüssel des Elefanten. Diesen senkt ihr mithilfe eurer Kartensteuerung auf die tiefst mögliche Position 5 und lauft zu der schlammbedeckten Schatzkiste (Ritter-Hellebarde). Danach hebt ihr den Rüssel wieder an und fliegt zum Gang zurück. Abermals senkt ihr den Rüssel auf die unterste Position, aber dieses Mal gleitet ihr zu der kleinen Plattform an der Rüsselspitze von Vah Ruta. Treibt den Rüssel nun wieder auf die vierte Stelle von oben und verharrt oben auf der Rüsselspitze, indem ihr Links Position mehrfach ändert 6. Die Fingerspitzenarbeit wird sich lohnen, denn euch erwartet dort das vierte Terminal.

Fünftes Terminal

Wendet euch dem Rücken des Elefanten zu und begebt euch mit eurem Paragleiter auf die Plattform zu eurer Linken, wo auch eine schlammbedeckte Kiste (Antike Achse) zu sehen ist. Das dazugehörige Auge findet ihr auf der gegenüberliegenden Plattform. Rechts von euch kann man eine Ebene erkennen, die den Schädel des Elefanten darstellen soll. Gleitet dorthin und lasst euch durch das Loch in der Mitte fallen. Dort angekommen, zieht ihr sofort euren Bogen heraus und schießt das Schlammauge an der Decke. Danach zielt ihr mit eurem Magnetmodul auf die Kurbel in dem Raum und dreht sie im Uhrzeigersinn. Dadurch öffnet sich der Schädel von Vah Ruta. Die Flammen unter euch bedecken das fünfte Terminal, lassen sich aber löschen, indem ihr die Position des Rüssels auf die fünfte Position von oben verstellt. Auf der nächsten Ebene befindet sich eine weitere Schatzkiste (Eispfeil x10), die ihr euch schnappt, bevor ihr zur Steuerungseinheit im Eingangsraum zurückkehrt und den Kampf gegen Ganons Wasserfluch beginnt.

Boss: Ganons Wasserfluch

Die Endgegner der vier großen Dungeons offenbaren immer jeweils zwei unterschiedliche Phasen. Sobald die Lebensenergie des Gegners bis zu einem bestimmten Prozentsatz gesenkt wurde, beginnt die zweite Phase.

Erste Phase:

Ganons Wasserfluch nutzt einen Speer, um Link ordentlich zuzusetzen. Diese Waffe schwingt er nicht nur, sondern nutzt sie bei großer Entfernung auch als Projektil. Wichtig ist, dass ihr seinen Angriffen ausweicht und im Idealfall mit einem Zeitlupenangriff kontert. Habt ihr dem Wasserfluch ordentlich zugesetzt, bricht er zusammen und ist für eine kurze Zeit all euren Waffen schutzlos ausgeliefert.

Zweite Phase:

Hat Ganons Wasserfluch 50 Prozent seines Lebens einbüßen müssen, beginnt die zweite Phase. Jetzt solltet ihr ganz fix euer Cryomodul und eure Blitzpfeile bereithalten. Mit dem Shiekah-Werkzeug zerstört ihr anfliegende Wasserblöcke 7 und mit euren übrig gebliebenen Pfeilen teilt ihr gehörigen Schaden aus. Wie auch in jedem anderen Titan-Dungeon erhaltet ihr zum Ende einen Herzcontainer und eine spezielle Fähigkeit, in diesem Fall ist es Miphas Gebet. Mit dieser Kraft wird Link einmalig wiederbelebt, falls er den Löffel abgeben sollte.

Keine Bewegung! Liegt die Kugel in der Vertiefung, versetzt sie mit dem Stasismoduls in Starre, um das Tor vor dem Terminal lang genug offenzuhalten.

Auf euren Wunsch, bewegt Vah Ruta seinen Rüssel auf und ab. Eine sehr nützliche Funktion, die zur Lösung vieler Rätsel in diesem Dungeon nötig ist.

Ganons Wasserfluch hat einige Tricks auf Lager. Pulverisiert seine herannahenden Eisobjekte mit dem Cryomodul oder blockt sie mit Pfeilschüssen ab.

Mit eurem Paragleiter geht es auf die kleine Plattform an der gesenkten Rüsselspitze. Da das vierte Terminal auf der gegenüberliegenden Seite thront (Bild rechts), müsst ihr den Rüssel des Elefanten wieder anheben. Es erfordert viel Fingerspitzengefühl und Geduld, Link dort hoch zu manövrieren, ohne ihn versehentlich abstürzen zu lassen.

FEUERTITAN VAH RUDANIA

Die Reise zu allen vier Titanen führt euch irgendwann unweigerlich zu den Goronen, einem Volk im heißen Eldin-Gebiet. Dort lernt ihr im Verlauf eurer Vorbereitungen den Recken-Nachfahren Yunobo kennen. Habt ihr euch an das Klima in der Umgebung gewöhnt und seid ihr bereit für den Kampf mit dem Feuertitanen, trefft ihr euren neuen Freund am Eldin-Berg, wo der echsenförmige Vah Rudania seine Runden dreht. Katapultiert den Goronen mithilfe einer Kanone gegen die Eldin-Brücke, sodass sie sich infolgedessen herabsenkt und einen Weg zum Berg freilegt. Vah Rudania reagiert dann mit der Freisetzung aufmerksamer Drohnen, die den Gipfelpfad nach Feinden absuchen. Solltet ihr von den Schweinwerfern der Luftüberwachung erfasst werden, lässt der Titan brandgefährliche Lavakugeln herabregnen. Je nach Lage müsst ihr entscheiden, ob euch Yunobo folgen oder ob er warten soll, bis die Luft rein ist. Sobald sich die erste patrouillierende Wache von euch abwendet, versteckt ihr euch gemeinsam mit Yunobo unter dem Felsen, der einen Teil des Weges überragt. Wenn die Luft rein ist, lauft ihr schnell weiter. Vor dem nächsten Hindernis befehlt ihr Yunobo mit einem lauten Pfiff, stehen zu bleiben. Anschließend klettert ihr die Felswand links von euch empor und befördert einen großen Stein auf den stillstehenden Gegner mithilfe eures Stasis-Moduls. Nach demselben Prinzip schiebt ihr die Brocken weg, die euch im Anschluss den Weg zur ersten Kanone versperren. Richtet die Kanone auf den Titanen, legt eine runde Shiekah-Bombe ein und feuert Yunobo in seine Richtung. Vah Rudania ändert anschließend seine Position.

Um die nächsten beiden Drohnen von der Luft zu holen, klettert ihr die Wand zu eurer Linken hoch und bedient euch an einem der Metallwürfel. Hebt ihn mit eurem Magnet-Werkzeug an und schwingt ihn wie einen Hammer. Die dritte Drohne erschlagt ihr mit einer in der Nähe befindlichen Metallplatte oder platziert das Objekt so zwischen den beiden Felsen, dass seine Sicht versperrt ist. An der nächsten Kanone gebt ihr dem Titanen wieder eine volle Breitseite und schreitet dann mit einem zuvor genutzten Metallobjekt im Gepäck zu zwei weiteren Prupellas. Habt ihr euch derer entledigt, trennen euch nur noch drei Drohnen von der allerletzten Kanone. Pfeift euren Freund zurück, macht euch die Aufwinde der Prupella zunutze, gleitet die linke Bergwand hinauf und macht eure Feinde mit den Metallobjekten am Vorsprung zunichte. Auf die gleiche Weise jagt ihr anschließend die Moblin-Riesen zur Hölle, die sich vor der nächsten Kanone verschanzt haben. Nach dem dritten Treffer zieht sich Vah Rudania zurück in den Krater.

Neben dem Eingang findet ihr das verschlossene Tor. Es öffnet sich, wenn ihr die gegenüberliegende Laterne mit einem blau brennenden Pfeil entzündet.

Kartenterminal

Zuerst dreht ihr euch um und lauft zu der schlammüberzogenen Kiste (Antike Schraube) an der Schwanzspitze von Vah Rudania. Danach tretet ihr in den finsteren Eingangsbereich des Dungeons ein, wo ihr sogleich drei leuchtende Hass-Augen ausschaltet und dadurch drei Schatzkisten (Knochen-Bokstock, Eispfeil x5 und Fackel) freilegt. Nehmt die Fackel zur Hand und entfacht die Lampe neben dem verschlossenen Gittertor vor euch mit blauem Feuer. Im nächsten Raum erwarten euch drei weitere Äuglein inklusive Schatzkisten (Ritterbogen, Pfeile x5, Pfeile x5) und ein kleiner Nano-Wächter. Im Anschluss entfacht ihr die zweite Feuerlampe am anderen Ende des Raumes, um zum Kartenterminal zu gelangen. Nach der Aktualisierung eures Shiekah-Steins verfügt ihr über eine 3D-Ansicht des Titanen und könnt Vah Rudania nun auf Kommando in Seitenlage bringen. Davon abgesehen sind nun auch alle Räume des Dungeons hell erleuchtet.

Erstes Terminal

Lauft zurück zum Eingangsbereich, nehmt das große verschlossene Metalltor ins Visier und befreit es von den Ranken und dem Holzblock mithilfe eines brennenden Pfeils. Dazu nutzt ihr entweder einen Feuerpfeil oder ihr entzündet einen normalen Pfeil an den blauen Flammen der Lampen in eurer Nähe. Mit dem Magnetmodul öffnet ihr dann die Tür und setzt die Ranken links neben dem ersten Terminal ebenfalls in Brand. Das bringt euch die mittlerweile achte Schatzkiste (Antikes Zahnrad) ein!

Zweites Terminal

Neben den beiden Feuerlampen im Eingangsbereich befindet sich ein kleineres Tor mit einer Öffnung in der Mitte. Entflammt einen Pfeil an einer der blauen Fackeln und entzündet die Lampe 1 auf der anderen Seite damit, woraufhin sich das Tor öffnet. Biegt anschließend im neuen Bereich nach links, schießt die Ranken an der Decke ab und platziert den runtergefallenen Metallwürfel auf die Flammen. Im nächsten Schritt dreht ihr Vah Rudania auf die Seite, lauft zur anderen Seite des Raumes und bringt den Titanen dann wieder in seine Ausgangslage, um an das Terminal zu gelangen.

Drittes Terminal

Wieder zurück im Eingangsbereich, stellt ihr euch mit einer brennenden Fackel an die Wand mit dem Metallbalken 2 gegenüber den Fenstern mit den netzartigen Gittern. Sodann legt ihr das reptilartige Monstrum auf seine Seite und steigt die dadurch entstandene Rampe hinauf. Auf halbem Weg nach oben findet ihr an der linken Seite der schiefen Ebene eine Schatzkiste (Ritterbogen), doch die solltet ihr zu einem anderen Zeitpunkt öffnen, weil die Fackel ansonsten erlischt. Seid ihr oben angekommen, biegt links ab und begebt euch zu der Plattform unter euch. Führt nun eine Drehbewegung mit Vah Rudania aus, damit ihr eine Flamme an der Lampe 3 entfachen könnt. Dadurch schiebt sich eine Gittersperre neben euch hoch und ein Ball kullert die Metallbahn hinunter. Folgt der Kugel, bis sie nicht mehr vorankommt, und dreht den Titanen anschließend. Sie wird dann bis zum Ende einer Rampe rollen, doch bevor ihr hinterherrennt, schaut an der Seite der schrägen Ebene hinunter. Dort befindet sich auf einer kleinen Plattform das nächste Terminal 4, das mithilfe des Paragleiters leicht zu erreichen ist.

Viertes Terminal

Widmet euch als Nächstes der Kugel am Fuße der Rampe. Um ihren

Begibt sich der Körper des echsenartigen Feuertitanen auf Seitenlage, so entsteht eine Rampe, die euch auf das Außenareal führt. Am Fuße der Schräge macht ihr anschließend die Drehbewegung rückgängig und entfacht ein Feuer an der eben noch horizontal gerichteten Laterne, um somit eine orange glühende Kugel freizusetzen.

Bevor ihr der Kugel bis zum Fuße der Rampe folgt, wagt auf halbem Wege einen Blick hinunter. Auf einer Plattform wartet schon das dritte Terminal auf euch.

Weg fortsetzen zu können, wählt ihr euer Magnetmodul aus und hebt den davor befindlichen Metallwürfel hoch. Die Kugel kullert schlussendlich an ihren vorgesehenen Platz und öffnet das Tor zu einem Terminal unter euch.

Fünftes Terminal

Kippt den Dungeon erneut und lauft zum Eingangsbereich. Von hier aus begebt ihr euch über die Rampe raus zu der kürzlich entfachten Lampe, die die Kugel freigesetzt hat. Dieses Mal dreht ihr den Titanen aber nicht in seine Ausgangslage, sondern lauft nach links und haltet nach zwei Hass-Augen Ausschau, die euren Weg zur nächsten Schatzkiste (Antiker Reaktorkern) versperren. Nun stellt ihr euch neben die flache Wand in der Nähe der Kiste und dreht den Titanen endlich in seine Ausgangsposition. Das fünfte Terminal 5 liegt auf einer Plattform über dem Rücken der Kreatur und ist jetzt nur noch wenige Schritte von eurer Position entfernt. Gleitet danach zur Steuerungseinheit unter euch.

Boss: Ganons Feuerfluch

Wie der Titel dieses Gegners bereits erahnen lässt, setzt dieser Fluch vor allem auf Feuerattacken. Tragt ihr also drei brandfeste Kleidungsstücke aus Goronia und lasst diese von Feen verstärken, seid ihr fast unantastbar durch Feuerangriffe. Doch das wäre eine reine Vorsichtsmaßnahme, denn dieser Fluch ist ohnehin ziemlich leicht zu besiegen.

Erste Phase:

Zu Beginn des Kampfes setzt der Feuerfluch weitestgehend auf

Wenige Meter liegen zwischen der letzten Schatzkiste und dem fünften Terminal am Kamm von Vah Rudania. Der Bosskampf ist schon zum Greifen nah!

Nahkampfattacken mit seiner Waffe und leicht ausweichbarem Feuerballregen. Es bieten sich mehrere Optionen, um gegen seine Angriffe mit dem Schwert vorzugehen. Entweder ihr blockt sie mit einem Schild ab oder ihr weicht ihnen aus und schlagt mit einem Zeitlupenkonter zurück. Auch gezielte Fernangriffe mit Eispfeilen sind eine wirksame Methode, um Ganons Feuerfluch die ganze Zeit über auf Distanz zu halten. Schüsse auf sein Auge machen ihn sogar für eine kurze Zeit kampfuntauglich. Hat euer Gegner 50 Prozent seiner Lebensenergie einbüßen müssen, beginnt die zweite, alles entscheidende Phase.

Zweite Phase:

Als Nächstes hebt der Fluch ab und saugt alles in seiner näheren Umgebung auf. Währenddessen ist er von einem Kraftfeld 6 umschlossen, das ihr mit Pfeilen nicht durchdringen könnt. Das Resultat ist ein großer Feuerball, vor dem ihr euch in Acht nehmen müsst, aber den ihr mit einem Eispfeil auch ganz einfach einfrieren könnt. Um diese Barriere zu zerstören, müsst ihr warten, bis er wieder anfängt, alles in seiner Nähe aufzusaugen. Werft dann eine Shiekah-Bombe in seine Richtung und zündet sie im richtigen Augenblick. Der Feuerfluch kehrt anschließend zu alten Gewohnheiten zurück und attackiert euch mit seiner nun flammenerzeugenden Waffe.

Nach dem Kampf erhaltet ihr einen Herzcontainer und Daruks Fähigkeit Daruks Schild. Letzterer macht es möglich, Link beim Blocken mit einer undurchdringlichen Barriere abzuschirmen, die jeglichen Schaden abwehrt.

Saugt der Fluch Objekte in seiner Nähe ein, werft eine Shiekah-Bombe in seine Richtung und zündet sie im richtigen Moment, um seinen Schutzschild endgültig zu zerstören.

WINDTITAN VAH MEDOH

Kauft euch im Dorf der Orni warme Kleidung zum Schutz gegen die kalten Wetterbedingungen im Hochland und sucht dann den Orni-Krieger Teba am Flugplatz nördlich des Sees auf. Überzeugt ihr ihn dort von Links Flug- und Schießkünsten, belohnt er euch mit ein paar Bombenpfeilen und fliegt gemeinsam mit Link hoch in die Lüfte zum Kampf gegen den Titanen. Doch Vah Medoh macht es euch nicht ganz leicht. Bevor ihr den Dungeon betreten könnt, müsst ihr die vier lästigen Laserkanonen der schwebenden Kreatur zerstören, denn nur so deaktiviert sich sein Schutzschild. Es befindet sich jeweils eine an den beiden Flügeln sowie am Kopf und Schwanz des Titanen. Teba lenkt zwar die Aufmerksamkeit der Lasergeschosse weitestgehend auf sich, doch seid ihr erst einmal nah genug herangeflogen, um eure Ziele mit zwei gut platzierten Bombenpfeilen zu treffen, steht auch ihr im Visier. Ein gelungenes Ausweichmanöver stellt der Wechsel von Gleiten und Fallen im richtigen Augenblick dar. Gehören alle vier Geschütze der Geschichte an, landet euer Held endlich auf dem Vogel.

Kartenterminal

Vor Eintritt in den Vah-Medoh-Dungeon macht ihr aber noch schnell eine 180-Grad-Drehung und lauft zu der schlammbedeckten Kiste (Saphir) am Schwanzende. Danach zerstört ihr das Schlamm-Auge am Eingang und schreitet geradewegs zum Kartenterminal hinter dem patrouillierenden Nano-Wächter. Nutzt den Aufwind oder die verrückbaren Metallplatten vor euch, um die Ebene des Kartenterminals zu erreichen. Durch das anschließende Update des Shiekah-Steins erhaltet ihr eine 3D-Ansicht des Vogels. Außerdem könnt ihr Vah Medoh nun auf die rechte oder linke Seite neigen, wodurch ihr auch an hochgelegene Stellen des Dungeons kommt. Als Nächstes gleitet ihr auf die untere Ebene mit der von Schlamm umgebenen Schatzkiste (Bombenpfeile x5), die sich direkt neben dem Raum des Kartenterminals befindet. Die dritte Schatzkiste (Antike Achse) auf der untersten Ebene der Halle lässt sich erst nach einem Schuss auf das Hass-Glupscher öffnen. Nächster Zielpunkt ist die Leiter in der Mitte des Hauptraums. Dorthin kommt ihr mithilfe des Aufwindgebläses. Auf der dazugehörigen Plattform wartet schon die nächste Truhe (Antiker Reaktorkern).

Erstes Terminal

Im Folgenden befreit ihr den Zugang zum linken Flügel 1 mit einem gezielten Schuss auf das Monster-Auge. Tretet in den neuen Bereich ein und befreit den Zugang des ersten Terminals auf der hochgelegenen Nische zu eurer Linken vom Hass. Danach schaltet ihr den Kristall in der Ecke des Raumes um, wodurch sich zwei Fenster öffnen, die einen kräftigen Windstrom erzeugen. Steigt nun auf die Plattform gegenüber des Terminals, gleitet auf die andere Seite und löst das erste Kontrollsiegel. Kehrt danach wieder zu der gegenüberliegenden Plattform zurück, neigt den Vogel nach oben und gleitet zu der Schatzkiste (Ritter-Zweihänder) über dem verschlossenen Gittertor.

Über die Leiter im Hauptraum gelangt ihr zum linken Flügel. Um sie zu erreichen, müsst ihr den Aufwind für einen kurzen Flug per Paragleiter benutzen.

Zweites Terminal

Führt im nächsten Schritt eine Shiekah-Bombe in den Trichter neben dem blau leuchtenden Kristall ein und zerstört das vor euch befindliche Steinhindernis 2. Danach legt ihr eine weitere Bombe ein, die aufgrund der Schräglage bis zu dem von brüchigen Felsen versperrten Tor kullert 3, wo ihr auch diese Bombe zündet. Dahinter verbirgt sich eine Metallkugel. Neigt den Vogel nun auf die andere Seite, sodass der Metallball in eure Richtung rollt und ihr ihn durch die lila Barriere mit dem Magnetmodul aufschnappen könnt. Legt ihn vor den Trichter, schließt alle Fenster und ändert die Position von Vah Medoh wieder auf die oberste Einstellung. Anschließend wird der Ball auf den Wandschalter rollen und dadurch das Tor zum zweiten Terminal öffnen.

Drittes Terminal

Betätigt nun wieder den Kristall und gleitet vom runden Fenster im Vorraum auf die tief liegende Plattform in der Nähe. Von dort aus schaltet ihr zwei Schleim-Augen aus: Eins blockiert das Aufwindgebläse in der Mitte der Plattform, das andere findet ihr am Durchgang zu den inneren Räumlichkeiten des Vogels. Habt ihr das erledigt, geht zu der kleinen Rampe 4 in der Nähe des Aufwindgebläses und gleitet zu dem Raum an der Spitze des linken Flügels. Dort befindet sich das dritte Terminal.

Viertes Terminal

Zurück zu Vah Medohs Körper geht es jetzt nur durch einen Einstellungswechsel auf die unterste Position. Lauft durch das Innere des Vogels schnurstracks nach draußen zur rechten Flügelseite, wo ihr euch auf die kleine Rampe stellt. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr Schleim des Hasses am Eingang des Flügelraums sehen. Durch einen gezielten Bombenpfeil 5 lässt er sich schnell entfernen, doch geübte Luftraumkrieger können auch sofort hinübergleiten und das Auge auf dem Weg erledigen. Auf der oberen Ebene findet ihr das vierte Terminal.

Fünftes Terminal

Oberhalb der Tür des angrenzenden Raumes fällt eine Schatzkiste (Eispfeil x10) herunter, wenn ihr den lila Glibber entfernt habt. Anschließend aktiviert ihr den Kristall auf dem kleinen Plateau, wodurch wieder einmal nützliche Windströme erzeugt werden. Diesmal braucht ihr sie, um die beiden Mini-Windräder zu aktivieren. Aufgrund der aktuellen Schräglage des Vogels (untere Position) hängen die beiden Objekte sogar bereits in der richtigen Position. Folglich lösen sich die beiden Gittersperren hinter den Windrädern und die Ramme rutscht bis zur Wand des Raumes. Im nächsten Schritt soll die Ramme den Schalter auf der anderen Seite des Gleises treffen. Das bewerkstelligt ihr, indem ihr das Windrad mit eurem Magnetmodul an dieser Position festhaltet 6 und währenddessen die Kipprichtung des Vogels ändert. Resultat: Das Gittertor vor dem fünften Terminal öffnet sich. Jetzt müsst ihr nur noch die Schatzkiste auf der Ebene oberhalb des Schalters öffnen. Ihr erreicht sie dank der aktuellen Neigung durch einen Gleitflug von einem der hinteren runden Fenster neben dem Kristall. Zu guter Letzt bringt ihr Vah Medoh in seine Ausgangsposition und begebt euch zur Steuerungseinheit auf dem Rücken des Titanen.

Boss: Ganons Windfluch

In diesem Kampf seid ihr mit Pfeil und Bogen am besten beraten, denn der Windfluch setzt mit seiner Knarre ebenfalls auf Fernkampfangriffe und davon abgesehen kommt er

Zweimal müsst ihr eine rundliche Shiekah-Bombe durch den Trichter schieben. Das erste Explosiv soll das brüchige Hindernis vor der Druckplatte an der Wand beseitigen, die andere Bombe befördert ihr mithilfe des Windstoßes zu der brüchigen Felswand in der linken Ecke des Raumes. Dahinter befindet sich eine Metallkugel.

euch auch nur selten nahe. Genügend Projektile solltet ihr also bei euch haben.

Erste Phase:

Am Anfang des Kampfes verschießt der Gegner mehrere Energiestrahlsalven auf Link, wenn er sich in der Luft befindet. Diese können mit einem perfekten Block mächtigen Schaden beim Absender anrichten, doch die sichere Variante wäre, sich hinter einem Hindernis zu verstecken. Am Boden beschwört er hingegen unberechenbare, langsame Tornados, die ihr nicht abwehren, aber wenigstens umlaufen könnt. Wie bereits erwähnt, sind Pfeil und Bogen das Mittel der Wahl 7. Damit ihr den zappeligen Gegner aber auch treffen könnt, nutzt die vielzähligen Aufwindgebläse auf dem Schlachtfeld und löst in der Luft Zeitlupenschüsse aus. Aber Achtung! Haltet dabei stets eure Ausdauer im Blick. Besonders das Auge des Fluches solltet ihr bei Gelegenheit in Angriff nehmen, denn trefft ihr den Glubscher, bricht der Gegner zusammen und lässt euch Zeit für weitere Angriffsserien. Tatsächlich könnt ihr in solchen Momenten auch zu ihm hinsprinten und ihm heftigen Schaden mit Nahkampfwaffen zufügen, ohne euch selbst in ernsthafte Gefahr zu bringen.

Zweite Phase:

Verliert der Fluch die Hälfte seiner Lebensenergie, überdenkt er anschließend seine Kampfstrategie. Nun umkreisen ihn insgesamt vier kleine Satelliten, die er nutzt, um Windgeschosse in eure Richtung abzufeuern. Außerdem prallen all seine Energiestrahlen an den Flugobjekten ab. Davon abgesehen erzeugt er nun zwei Tornados pro Angriff und schießt, wie es für die zweite Phase der Flüche üblich ist, mit roten Laserstrahlen auf Link. An eurem Angriffsverhalten sollte sich trotzdem nicht viel ändern. Mit Pfeil und Bogen bringt ihr Ganons Windfluch sicher zur Strecke. Nach dem Kampf erhaltet ihr einen Herzcontainer und die hilfreiche Fähigkeit des einstigen Orni-Recken: Revalis Sturm. Mit dieser Kraft könnt ihr einen starken Aufwind erzeugen, der euch zu hochgelegenen Stellen in der Welt von *Breath of the Wild* befördert.

Dank der Neigung des Titanen ist der linke Flügel erreichbar. Lauft bis zum Ende der kleinen Schräge und legt die restliche Strecke per Gleitflug zurück.

Schleim des Hasses blockiert den Eingang des rechten Flügels. Beseitigt ihr das lästige Hindernis, steht euch zum vierten Terminal nichts mehr im Weg.

Fixiert den Metallwürfel während der Neigungsänderung mit eurem Magnetmodul, damit die Ramme den Druckschalter auf der rechten Seite aktivieren kann.

Alle Flüche Ganons sind anfällig für Pfeilschüsse auf ihr blaues Auge. Trefft ihr den Glupscher, sackt euer Gegner zusammen und ihr könnt zu Schwerthieben ausholen.

DONNERTITAN VAH NABORIS

Sind alle Vorbereitungen für den Kampf gegen den Donnertitanen abgeschlossen, trefft ihr euch mit der Gerudo-Königin Riju auf dem Aussichtsturm im Südosten der Gerudo-Stadt. Sie rüstet euch dort mit 20 Bombenpfeilen aus, bevor ihr gemeinsam mit euren Sandrobben auf den riesigen Titanen zusteuert. Ab diesem Zeitpunkt ist Vorsicht geboten: Fühlt sich Vah Naboris durch die annähernden Helden bedroht, setzt das Kamel-Monstrum zu einer Reihe von Donnerblitzen an. Diese sind sehr mächtig und führen bei einem erfolgreichen Treffer zu Links unweigerlichem Tod. Bleibt daher stets in der Nähe der Königin, sie trägt den Donnerhelm und kann damit Elektroschaden jeglicher Art abwehren. Habt ihr den Riesen eingeholt, schießt seine pinkfarbenen Hufe mit Bombenpfeilen ab. Der Titan wird dann kurzzeitig zum Erliegen kommen und Link genügend Zeit lassen, um ins Innere zu klettern.

Kartenterminal

Zunächst steigt ihr den Pfad hinter dem Nano-Wächter herauf. Hassschleim versperrt euch den Weg in den Hauptraum, der dazugehörige Augapfel ist rechts vom Eingang. Erst einmal in der großen Halle angekommen, seht ihr auf der rechten Seite der gegenüberliegenden Wand eine Rampe 1, die zu einer runden Öffnung führt. Steigt dort hinauf, biegt in die Öffnung ein und interagiert mit dem Kartenterminal. Die neue 3D-Kartenansicht zeigt, dass der Rumpf des Kamels aus drei Ringen besteht, die ihr beliebig rotieren könnt. Der Einfachheit halber nennen wir den Ring, der dem Kopf am nächsten ist, den vorderen Ring, den Ring an den Hinterbeinen den hinteren Ring und den dazwischen den mittleren Ring.

Erstes Terminal

Als Erstes dreht ihr den vorderen Ring dreimal und wartet, bis die Rotation abgeschlossen ist. Auf der rechten Seite des soeben bewegten Raumabschnitts seht ihr jetzt eine vertikal gerichtete Anlegebrücke 2. Stellt euch auf die kleine waagerechte Plattform des Brückenteils und kippt im nächsten Schritt durch eine weitere Bewegung des vorderen Rings das komplette Gebilde. Somit liegt das erste Terminal genau vor eurer Nase. Bleibt am Terminal stehen und dreht den mittleren Part des Hauptraumes einmal. Dadurch verschafft ihr euch einen guten Ausblick auf euer nächstes Ziel: eine Schatzkiste (Antike Achse) und jede Menge Hassschleim auf einer Ebene unter euch. Erlöst das lästige Auge an der rechten Seite von seinem Dasein und gleitet zur Truhe. Die nächste Kiste mit Loot (Ritterbogen) befindet sich auf der Unterseite derselben Plattform. Positioniert euch so weit wie möglich an den Rand der Ebene, dreht dann den mittleren Ring ein weiteres Mal und tretet auf die entstandene horizontale Fläche, kurz bevor ihr abzustürzen droht.

Im nächsten Schritt lasst ihr euch auf die Seite mit der noch ungeöffneten Truhe runterfallen und dreht den mittleren Ring, um ranzukommen. Danach begebt ihr euch herunter auf den Grund der Haupthalle und sprintet zum großen runden Tor in der Nähe der Hinterbeine des Titanen. Draußen hängt eine Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) am Seil und wartet schon auf seinen Retter. Versetzt sie mit eurem Stasismodul in Starre, trennt das Seil mit einem Pfeil 3 und schnappt euer Ziel mit dem Magnetwerkzeug, sobald die Stase abgeklungen ist. Timing ist hier sehr wichtig, denn die Truhe kann euch auch entwischen. Zur Sicherheit solltet ihr vor dem ersten Versuch speichern. Doch ladet ihr euren Spielstand neu, erscheint ihr an der Anfangsposition des Dungeons und müsst die Strecke zu Kiste wieder zurücklaufen.

Zweites Terminal

Als Nächstes stellt ihr eine Verbindung zwischen den drei Stromkreisen in Vah Naboris' Rumpf her. Auf der dreidimensionalen Kartenansicht 4 stellt ihr die drei beweglichen Kreise so ein, dass alle Striche nach oben zeigen. Infolgedessen blinken sie grün auf und lösen die Rotation einer Scheibe an der Wand 5 des vorderen Rings aus. Stellt euch in eine der beiden Öffnungen der Scheibe und lasst euch bis zum höchsten Punkt befördern. Von dort aus ist es ein Leichtes, in die rundliche Öffnung in der Mitte der Scheibe zu gleiten. Im Inneren findet ihr neben einigen Gefahren wie Laserstrahlen und Stacheln auch eine schleimbedeckte Schatzkiste (Ritterschild). Im Anschluss kehrt ihr zum obersten Punkt der Scheibe zurück und betretet durch die Öffnung das Außengelände des Titanen, wo ihr eine Kurbel, umgeben von grünen Stromlinien, am Boden vorfindet. Dreht die Kurbel im Uhrzeigersinn, bis die Elektrode an der beweglichen Scheibe nach oben zeigt und blau leuchtet. Gleiches bewirkt ihr für die Elektrode auf der rechten Seite, wenn ihr die Kurbel entgegen dem Uhrzeigersinn dreht. Der Hals des Kamels erhebt sich im Anschluss und eine Fahrstuhlplattform führt euch nun ganz bequem zum zweiten Terminal des Huftiers. Geht nach der Interaktion zurück in den Hauptraum.

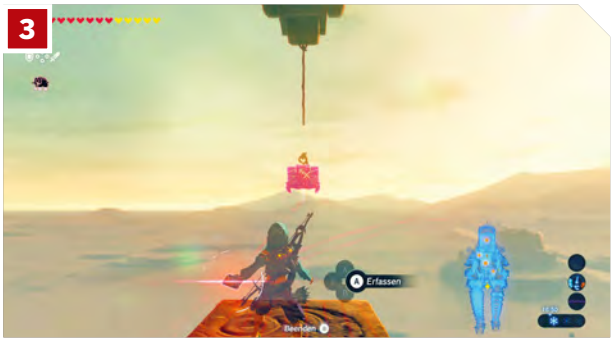
Drittes Terminal

Begebt euch wieder zur Öffnung an der rotierenden Scheibe. Euer nächstes Ziel führt euch zu der oberen Öffnung an der gegenüberliegenden Wand. Um dort hinzukommen, verharrt oben an der rotierenden Scheibe, bis sich die schmale längliche Plattform auf der Innenseite links von euch befindet. Diese nutzt ihr nämlich im nächsten Schritt als Verlängerung, sodass ihr auf die Anlegebrücke vor der Ebene mit dem großen grünen Kristall 6 gelangt. Von dort aus geht's durch die Öffnung auf das Außengelände des Hinterteils. Doch da bleiben wir fürs Erste nicht lange. Von der eben erreichten Plattform springt ihr wahlweise links oder rechts ab und gleitet entlang des Titanenschwanzes auf einen Vorsprung gegenüber der Hauptraumaußenwand zu einer Schatzkiste (Antikes Zahnrad). An dem Punkt bleibt euch nichts anderes übrig, als zum Startpunkt des Dungeons hinunterzugleiten. Begebt euch nun wieder hoch zu dem Durchgang, der den Hauptraum mit dem Außengelände des Hinterbereichs verbindet. Die Stromkontakte in diesem Gang befinden sich noch an den falschen Positionen. Mit eurem Magnetmodul müsst ihr jeweils zwei Paar Kontakte an den beiden Enden des Schiebereglers herstellen, sodass ein Stromfluss besteht. Die eben noch begehbare Plattform richtet sich bei korrekter Ausführung in die vertikale Lage aus.

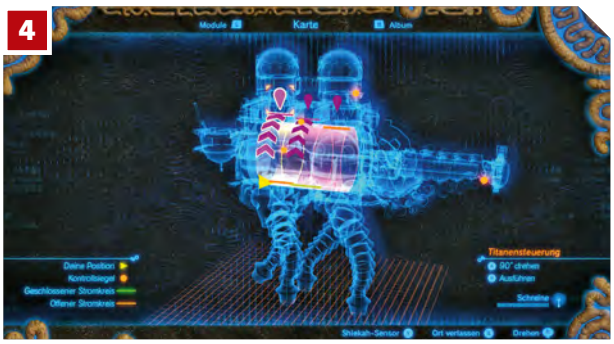
Als Nächstes kappt ihr die Verbindung der Stromleitung, indem ihr einen beliebigen Ring in der Kartenansicht dreht, sodass die große Plattform wieder in ihrer Ausgangsposition ist. Am anderen Ende der Plattform findet ihr einen ganz hohen Steinpfahl, den ihr zu einer Brückenanbindung zum hinteren Höcker des Kamels umfunktionieren könnt 7 & 8. Dazu stellt ihr euch hinter den Pfeiler und bringt anschließend den verschobenen Ring

Folgt ihr dem roten Pfeil zur hochgelegenen Plattform, gelangt ihr direkt zum Kontrollterminal. Dort erhaltet ihr auch die Steuerungskarte des Titanen.

Nach drei Drehungen des vorderen Rings solltet ihr dieses Bild bei euch vorfinden. Hüpft anschließend auf die Plattform und dreht den Ring ein weiteres Mal.



Da das Stasis- und Magnetmodul nicht gleichzeitig auf ein Objekt wirken können, müsst ihr das Ende der Stase abwarten und dann ganz schnell reagieren.



Dreht die Ringe im Rumpf des Titanen, bis sich alle Stromkreise oben befinden und grün leuchten. Jetzt sind alle drei Stromkreise miteinander verbunden.

Das Resultat der verbundenen Stromkreise ist eine große rotierende Scheibe, mit deren Hilfe ihr zum zweiten Terminal am Hals des Titanen gelangt.

wieder in seine ursprüngliche Position, damit der Stromfluss besteht. Hat alles geklappt, steht euch nur noch lila Schlamm am Eingang zum Höckerraum im Weg. Das dazugehörige Hass-Auge öffnet sich aber nur, wenn ihr nahe genug herantretet. Der nächste Augapfel wartet auf euch auf der rechten Seite des Innenraums. Mit dem Fahrstuhl in der Mitte geht's nun runter auf die nächste Ebene. Auf halber Strecke sollten euch eine Schatzkiste (Antike Schraube) und eine Elektrokugel 9 auf zwei Vorsprüngen auffallen. Beide Objekte zieht ihr mit dem Magnetmodul heran. Haltet die Fahrstuhlplattform mit eurem Stasismodul einfach kurzzeitig an, um euch ein wenig Zeit zu verschaffen. Endlich auf der unteren Ebene angekommen, zerstört ihr sofort den lästigen Augapfel in der Ecke, denn er versperrt einen Durchgang zur hinteren Plattform des Titanen. Die Elektrokugel lasst ihr unten an dem geschlossenen Gittertor liegen und fahrt anschließend wieder schnurstracks hoch in die erste Etage. Dort ist euch vermutlich schon beim erstmaligen Betreten eine Leiter aufgefallen, die euch zu einer Plattform mit einer Kurbel führt. Dreht sie solange, bis die rot leuchtende Elektrode unter euch mit Strom versorgt ist. So aktiviert ihr eine bewegliche Verbindung zwischen den beiden Höckerräumen. Dorthin geht ihr sodann auch als Nächstes. Gebt aber auf den schießenden Nano-Wächter im Innenraum Acht. Übrigens steht hier auch das dritte Terminal, ist aber noch vom Schlamm des Hasses bedeckt. Das dazugehörige Auge lungert unterhalb des Terminals herum.

Viertes Terminal

Mit dem Fahrstuhl im vorderen Höcker transportiert ihr euch zunächst auf die obere Etage und holt dort die zweite Elektrokugel 10 ab, denn die Kugel muss in den untersten Stock. Doch zuvor schnappen wir uns noch kurz die Schatzkiste (Topas) auf dem gegenüberliegenden Höcker, die für uns wegen dem lila Hassschlamm eben noch unerreichbar war. Im untersten Stock wartet währenddessen ein Augapfel auf einen gut platzierten Pfeil, wodurch ihr einen Weg zum Hals von Vah Naboris freilegt. Auch in diesem Höckerraum wird ein weiterer Weg durch ein Gittertor versperrt. Um das zu ändern, hebt ihr die Elektrokugel per Magnetwerkzeug über das verschlossene Tor 11, sodass eine Verbindung mit der Elektrode besteht. Im Nebenraum trefft ihr auf zwei Nano-Wächter und das vierte Terminal, was allerdings noch hinter Schloss und Riegel sitzt. Nach dem Kampf mit den Nano-Wächtern schiebt sich auch das Gittertor des hinteren Höckerbereichs hoch. Schnappt euch also schnell die zweite Elektrokugel. Beide Kugeln werden gebraucht, damit sich das Tor zum vierten Terminal öffnen lässt. Dazu platziert ihr sie an die beiden vorgesehenen Vertiefungen links und rechts vom Tor.

Fünftes Terminal

Von dort aus kehrt ihr fix zur Plattform am Hinterteil des Titanenschwanzes zurück. Springt von der Seite der Plattform herunter und setzt euren Paragleiter ein, um das rechte Hinterbein des Titanen zu umfliegen 12. So gelangt ihr zur rechten äußeren Seite des Kamelrumpfes, wo euch ein patrouillierender Nano-Wächter begrüßt. Lauft als Nächstes in den Eingang des Hinterbeins hinein. In dem angrenzenden Raum könnt ihr das fünfte Terminal bereits sehen, aber ihr könnt es noch nicht aktivieren. Indem ihr euch zu dem Terminal begebt und dann den hinteren Ring einmal rotiert, lässt sich das ändern. Nach dem Shiekah-Stein-Update bewegt ihr diesen Körperbereich dreimal und schon könnt ihr den Raum wieder verlassen. Einen Weg zur Steuerungseinheit kreiert ihr, indem ihr den mittleren Ring zweimal bewegt. Solltet ihr euch die Inhalte irgendwelcher Schatzkisten noch nicht geschnappt haben, gibt es dazu noch mal die letzte Gelegenheit. Beginnt der Kampf gegen Ganons Fluch erst einmal, könnt ihr nicht mehr zum Titanen zurückkehren. Liegen gebliebene Objekte wie Schatzkisten sind dann nicht mehr für euch zugänglich. Übrigens: In welcher Reihenfolge ihr die Schatzkisten findet und öffnet, ist egal. Oftmals existieren auch mehrere Möglichkeiten, um an eine Schatzkiste zu gelangen. Dieser Guide bietet nur einen sinnvollen Lösungsvorschlag. Seid ihr diesem bis hierhin gefolgt, fehlt

Folgt ihr dem eingezeichneten Pfad, gelangt ihr zur Plattform des Hinterteils. Von dort aus erreicht ihr wichtige Orte, beispielsweise den hinteren Höcker.

Verändert ihr die Position eines Rings, kappt ihr dadurch die Stromleitung und die große Hinterteil-Plattform fährt wieder hoch. Stellt ihr Link vorher hinter den großen vertikal gerichteten Pfahl, kann er diesen als eine Brücke zum hinteren Höckerraum nutzen. Den Eingang müsst ihr allerdings noch von Schleim-Hass reinigen.

In den beiden Höckern des kamelartigen Donnertitanen liegen zwei grün leuchtende Elektrokugeln herum. Die eine findet ihr im hinteren Höcker auf einer kleinen Plattform zwischen zwei Ebenen und die andere liegt im höchsten Geschoss des vorderen Höckers. Beide werden benötigt, um das Tor vor dem letzten Terminal zu öffnen.

euch tatsächlich noch eine weitere Schatzkiste, die ihr aber auch schon ganz zu Beginn hättet finden können. Begebt euch zu dem vorderen Bereich des Hauptraums und steigt dort die Brücke über die schiefe Ebene hinauf. Sowohl an der linken als auch an der rechten Seitenwand versperren brüchige Felsen zwei Tore. Beide lassen sich mit den Bomben eures Shiekah-Moduls freilegen. Hinter der einen Öffnung verbirgt sich eine Schatzkiste (Antike Feder), hinter der anderen steht ein Nano-Wächter bereit. Eure Schlacht gegen den Donnerfluch Ganons kann nun beginnen.

Boss: Ganons Donnerfluch

Ohne jeden Zweifel ist das der schwerste Titanen-Kampf. Ausgestattet mit einer hakenförmigen Waffe und einem robusten Schild macht der Donnerfluch selbst erfahreneren Spielern das Leben schwer. Einhändige Waffen und Holzschilde sind hier das Mittel der Wahl, um gegen den Gegner vorzugehen, weil Ganons Fluch selbst sehr schnell ist, also keine zeitaufwendigen Angriffe zulässt, und im Verlaufe des Kampfes mit Elektrizität angreift. Metallschilde können euch deshalb sehr schnell zum Verhängnis werden. Hilfreichen Schutz bietet euch auch Elektro-Medizin, die ihr durch einen Mix von Monster-Teilen und einem Elektro-Tier herstellen könnt. Merkt ihr im ersten Versuch, dass euch die nötigen Fähigkeiten und Ausrüstungen fehlen, so ist das halb so wild. Seit Link diesen Dungeon betrat, ist Vah Naboris als Schnellreiseziel auf eurer Shiekah-Karte markiert. Bereitet euch gut vor und teleportiert euch im Anschluss wieder hierher. Ihr spawnt dann wieder an den Ausgangspunkt des Dungeon und müsst nur noch zum Schlachtplatz zurücklaufen. Gleiches gilt, wenn ihr im Kampf sterbt.

Erste Phase:

Zwei Angriffsmöglichkeiten besitzt der Donnerfluch zu Beginn des Kampfes. Entweder attackiert er euch mit seinen langsamen Kugelblitz-Geschossen oder aber er greift euch im Nahkampf mit Waffe und Schild an. Zwar könnt ihr den Kugeln ohne weitere Bedenken ausweichen, aber achtet auf seine Zickzackbewegungen, denn sie sind die Einleitung zu blitzschnellen Nahkampfattacken des Fluchs. Diesen könnt ihr mit eurem Schild standhalten oder durch einen Rückwärtssalto ausweichen. Wir empfehlen Letzteres, damit ihr mit einem perfekt getimten Ausweichmanöver zum Zeitlupen-Konter ausholen könnt. Auch hält man euch die Option offen, den Schild des Gegners durch einige Schläge zu zerstören, doch nutzt ihr dadurch eure Waffe stark ab und davon abgesehen regeneriert er sich beim nächsten Angriff auch schon wieder.

Zweite Phase:

Die zweite Phase beginnt damit, dass der Donnerfluch Metallsäulen rund um Links Position herunterregnen lässt. So versucht er, euch einen heftigen Elektrizitätsschaden zuzufügen. Versucht in dieser Zeit keinen Gegenangriff mit Pfeil und Bogen, das ist wirkungslos, weil sich der Fluch hinter seinem Schild versteckt. Konzentriert euch darauf, den Säulen auszuweichen und auf die Laufstege zu gelangen. Dort oben schnappt ihr euch eine der Säulen mit dem Magnetmodul 13 und haltet sie unmittelbar vor den Körper des Gegners. Beim nächsten Blitzeinschlag bekommt er selbst eine gewischt, kassiert ordentlich Schaden und bricht für einen kurzen Moment zusammen.

Die darauffolgenden Attacken ähneln denen der ersten Phase – mit dem Unterschied, dass der Fluch insgesamt aggressiver wirkt, hin und wieder rote Laserstrahlen mit einbringt und seine Ausrüstung nun häufiger unter Strom steht. Werdet ihr davon erwischt, fällt eure eigene Ausrüstung auf den Boden und ihr erleidet einen beachtlichen Schaden. Auch das Blockieren ist jetzt nur noch mit Holzschilden möglich, doch die halten bekanntlich nicht lange stand. Die sicherste Methode lautet: den Fluch ständig im Auge behalten und vor seinen Attacken davonlaufen, solang seine Ausrüstung unter Strom steht. Ist sie das nicht, könnt ihr einen Konterangriff wagen. Nach dem Kampf holt ihr euch einen Herzcontainer und die spezielle Fähigkeit Urbosas Zorn ab. Mit dieser neu erlangten Kraft verstärkt ihr Links aufgeladene Attacken um machtvolle Blitzeinschläge.

Packt die Elektrokugel mit eurem Magnetmodul und hebt sie über das Gittertor. Im nächsten Raum warten bereits zwei Nano-Wächter und ein Terminal.

Das letzte Terminal ist von der Hinterteil-Plattform nur noch einen Gleitflug entfernt. Ihr müsst einfach um das rechte Hinterbein von Vah Naboris segeln.

Zu Beginn der zweiten Phase des Donnerfluchs hagelt es Metallstäbe. Haltet ihr so einen Stab in die Nähe des Fluchs, erhält er einen elektrischen Schlag.

GUIDE: ALLE SCHREINE GELÖST

TEIL 1

Mit unserem Guide wird die Suche nach allen Schreinen in der Welt von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ein Leichtes! Wir bieten detaillierte Beschreibungen und hilfreiche Bilder, die euch jedes dieser Mini-Rätsel im Handumdrehen lösen lässt.

In der Welt von *Breath of the Wild* erwarten euch Sage und Schreibe 120 Mini-Dungeons, sogenannte Schreine, die über die ganze Karte verstreut liegen und zum Großteil gut versteckt sind. Doch mit diesem Guide wird es zum Kinderspiel, all diese Orte zu finden und ihre kleinen Puzzles zu lösen. Während die ersten vier Schreine unabdingbar für den Verlauf der Hauptgeschichte des Spiels sind und euch nützliche Upgrades für euren Shiekah-Stein bieten, werden euch die weiteren Rätsel als optionale Nebenmissionen dargelegt. Doch die zusätzliche Arbeit macht sich auf lange Sicht bezahlt: Zum einen verwandeln sich die Orte nach Absolvierung in einen nützlichen Schnellreisepunkt und zum anderen erhaltet ihr jedes Mal ein Zeichen der Bewährung. Jeweils vier gesammelte Zeichen können wahlweise für einen Herzcontainer oder einen permanenten Ausdauerboost bei einer der zahlreichen Statuen der Göttin Hylia eingetauscht werden. Damit ihr auf eurer Suche den Überblick behaltet, teilt dieser Guide alle Schreine in fünfzehn unterschiedliche Regionen ein und wird regelmäßig aktualisiert.

Das Vergessene Plateau

Mah-Ounu-Schrein
Fundort: Nördlich des Turms des Plateaus

Zunächst aktiviert ihr das Terminal zu eurer Linken. Dadurch erweitert ihr euren Shiekah-Stein um das Magnetmodul. Nun wählt ihr euer neuerworbenes Modul aus und hebt damit die beiden Metallplatten in der Mitte des Raumes aus dem Boden. Anschließend folgt ihr dem freigelegten Weg in den nächsten Raum. Mit dem Magnetmodul hebt ihr den Metallwürfel in der linken hinteren Ecke an und schiebt damit die separaten Steine in der Mauer weg. Dahinter erwartet euch ein Nano-Wächter, den ihr entweder mit einer Waffe oder dem Metallwürfel kampfuntauglich macht. Zum Metalltor am Ende des Raumes gelangt ihr, indem Link die Metallplatte als Brücke zwischen den Plattformen nutzt. Auf der linken Seite befindet sich auf einer Erhöhung noch eine Schatzkiste (Reisebogen), die ihr dank eures Magnetmoduls mitgehen lasst.

Ja-Bashif-Schrein
Fundort: Vom Turm des Plateaus aus in südlicher Richtung, bei den östlichen Tempelruinen

Zu allererst interagiert ihr mit dem Terminal links von euch und löst damit ein weiteres Upgrade für euren Shiekah-Stein aus: die Bombenmodule. Um in den nächsten Raum zu gelangen, sprengt ihr mit einer der Bomben die rissige Steinmauer vor euch. Auf der rechten Seite des Ganges befindet sich eine Schatzkiste (Reise-Zweihänder) hinter der zerstörbaren Steinmauer. Jetzt folgt ihr dem Gang nach links, zerstört nebenbei das Steinhindernis und betretet den nächsten Raum. Auch in diesem Bereich werden euch Steine in den Weg gelegt. Um sie loszuwerden, platziert ihr eine würfelförmige Bombe an den Rand der beweglichen Plattform und lasst sie explodieren, sobald sie die Steinmauer erreicht. Im nächsten Raum trennen euch die letzten brüchigen Felswürfel vom Altar des Schreins. Diese zerstört ihr leicht, indem ihr eine Kugelbombe in die Röhre vor dem rechts befindlichen Katapult einlegt und zündet, sobald sie euer Hindernis erreicht hat. Bevor ihr die Leiter zum Altar hinaufsteigt, lauft noch ganz schnell zum äußeren Katapult auf der linken Seite des Raumes, mit dem ihr euch zur zweiten Schatzkiste (Bernstein) befördern lasst.

Wa-Modai-Schrein
Fundort: Südlich des Schreins des Lebens, oben an einer Klippe

Zur Lösung dieses Schreins müsst ihr das Stasis-Modul einsetzen. Das erhaltet ihr nach der kurzen Interaktion mit dem Terminal links von euch. Zuerst nutzt ihr das neue Tool, um das Zahnrad vor euch im richtigen Moment zu fixieren und die Plattform somit in eine waagerechte Position zu bringen. Danach lauft ihr die Rampe bis zum obersten Punkt hinauf und holt euch eine Schatzkiste (Reiseschild) ab. Die dabei auf euch zukommende Steinkugel haltet ihr mit dem Stasis-Modul auf. Lauft jetzt wieder auf die mittlere Plattform herunter und biegt nach rechts ab. Dort versperrt euch eine Steinkugel den schmalen Weg zum Altar. Wählt die Kugel mit dem Stasis-Modul aus, schlagt ein paar Mal mit eurer Waffe zu und wartet, bis die Stase

Alle exakten Fundorte der Schreine findet ihr auf unserem Karten-Poster!

WA-MODAI-SCHREIN

Erfasst die Felskugel mit eurem Shiekah-Modul und schlagt dann mit einer Waffe auf das Hindernis. Nach der Stase fliegt der Stein aus dem Weg.

MA-OUNO-SCHREIN

Nutzt die Metallobjekte in eurer Umgebung zu eurem Vorteil. Große Metalltüren können euch beispielsweise als nützliche Brückenverbindungen dienen.

JA-BASHIF-SCHREIN

Führt eine runde Bombe in den Trichter ein und wartet, bis sie die brüchigen Klötze erreicht. Zündet sie anschließend und setzt euren Weg zum Altar fort.

endet. Die Kugel wird dann dank der gebündelten kinetischen Energie wegrollen.

Toumi-Soke-Schrein
Fundort: Im Nordwesten des Hylia-Bergs, hinter einem großen See

Hier erwartet euch am Terminal das nächste Shiekah-Stein-Tool: das Cryomodul. Erstmal in eurem Besitz, nutzt ihr die neuen Fähigkeiten, um im Wasser einen Eisblock unter euren Füßen zu erzeugen und somit die hochgelegene Ebene zu erreichen. Im nächsten Raum versperrt euch ein Stahltor zwar den Weg, doch lässt sich dieses ganz leicht mit einem Eisblock anheben. Auf eurem weiteren Weg begegnet euch ein Nano-Wächter. Ist der erst einmal erledigt, widmet ihr euch der Schatzkiste (Reiselanze) auf der erhöhten Nische an der linken Seite der Wand, die ihr mit einem weiteren Eisblock erreicht. Danach folgt ihr dem Weg bis zu einer Steinplatte, die ihr mithilfe eines Eisblocks zu einer Rampe umfunktioniert.

Die Zwillingsberge

Rahna-Roki-Schrein
Fundort: Im Osten von Kakariko, südlich der Quelle der Großen Fee im Wald

In diesem Schrein befindet sich zur Abwechslung mal kein Rätsel. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, den Rahna-Roki-Schrein zum Vorschein zu bringen. Dazu müssen ihr Impas Kugel in die Vertiefung der Plattform legen. Die Kugel befindet sich in Impas Haus, doch wir bekommen sie nicht ohne weiteres. Zunächst ist es nötig, unterschiedliche Aufgaben für drei Bürger in Kakariko zu erledigen. Doch aufgepasst! Für den Job „Die legendären Feenquellen“ wird das Fotomodul vorausgesetzt, dass ihr von Purah im Hateno-Institut bekommen.

Mission 1 – Entwischte Hühner

Zur Absolvierung dieser Aufgabe müsst ihr sieben Hühner der Wache Cado finden und einfangen. Die Hühner befinden sich alle im Dorf Kakariko und müssen aufgenommen und zum Hühnergehege befördert werden. Alle Fundorte der entflohenen Hühner könnt ihr den Markierungen auf dem Bild entnehmen.

Mission 2 – Die legendäre Feenquelle

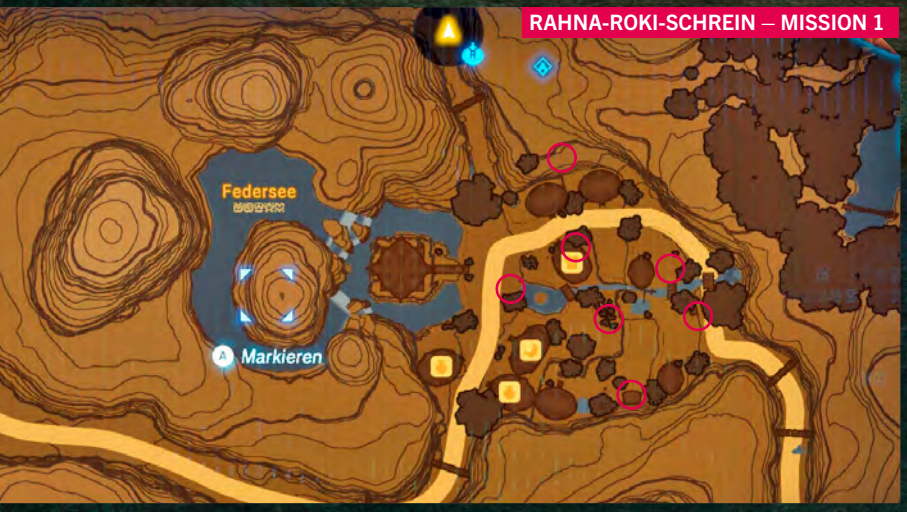
Diese Aufgabe ist abgeschlossen, sobald ihr dem alten Maler Kangis ein Foto von der Quelle der Großen Fee gezeigt habt. Der Ort befindet sich ganz in der Nähe von Kakariko, in einem Wald. Er begleitet euch auf dem Weg zur Quelle, bis er vor Erschöpfung stehenbleibt. Die restliche Strecke müsst ihr also alleine zurücklegen.

Mission 3 – Tanzende Lichter

Himba überträgt euch die Aufgabe, Glühwürmchen zu fangen. Tagsüber findet ihr sie vor dem Rüstungsladen und ab 22 Uhr ist sie in ihrem Haus in der südöstlichen Ecke des Dorfes. Die Insekten sind nachts gut zu erkennen und befinden sich nur wenige Meter vor ihrem Haus. Damit ihr die leuchtenden Käfer nicht sofort verschreckt, müsst ihr euch an sie heranschleichen. Sind fünf von ihnen in eurem Besitz, kehrt ihr zu Himbas Haus zurück und lasst dort die Glühwürmchen frei. Begebt euch anschließend zu Impas Behausung, wo sie euch mitteilt, dass jemand die Kugel gestohlen hat. Dadurch wird die Mission „Das gestohlene Juwel“ ausgelöst. Als nächstes legt ihr euch an dem Lagerfeuer vor Impas Haus auf die Lauer und wartet bis 22 Uhr. Genau zu dieser Uhrzeit verlässt die Wache Dorian seinen Posten und ihr folgt ihm unauffällig bis zum Rahna-Roki-Schrein. Dort taucht ein Yiga-Krieger auf, der sich als Dieb zu erkennen gibt. Nachdem ihr ihn ausgeschaltet habt, erhaltet ihr die Kugel, die ihr sogleich in die Vertiefung der Plattform legt und damit den Rahna-Roki-Schrein erscheinen lasst. Vor dem Altar findet ihr eine Schatztruhe (Mushin-Großschwert).

Ri-Dahi-Schrein
Fundort: Zwischen den Zwillingsbergen, an der Klippe oberhalb vom Präludia-Fluss

Tretet auf die nahgelegene Druckplatte, um die Ebene mit der Kugel zu neigen und zur anderen Ebene mit der vorgesehenen Vertiefung zu rollen. Dadurch aktiviert sich eine bewegliche Plattform, die euren Helden zum nächsten Rätsel transportiert. Auch dort nutzt ihr die Bodenplatte, um eine Kugel in die richtige Kuhle zu befördern. Wichtig: Tretet von der Bodenplatte herunter, kurz bevor die Kugel die Fläche rechts von euch erreicht. Das sorgt für die perfekte Flugbahn und aktiviert ein weiteres Mal eine schwebende Plattform, sobald die Kugel in der Kuhle angekommen ist. Den Altar betretet ihr, nachdem ihr euch eins der Stahlfässer mit dem Magnetmodul gepackt, dieses auf die zuvor genutzte Druckplatte gelegt und danach die Schatzkiste (Kletterkopftuch) auf der hochgelegenen Plattform geschnappt habt.



Insgesamt sieben Hühner sind aus dem Stall der Wache Cado entwischt und müssen von euch wieder eingefangen werden. Sucht dazu an den eingezeichneten Markierungen auf der Karte von Kakariko.

Auf des Rätsels Lösung kommt ihr, wenn ihr den Zwillingsschrein Shibe-Nyasu besucht. In der korrekten Anordnung öffnet sich das Gittertor zum Altar.

Das Rätsel dieses Schreins wird auf die selbe Art und Weise gelöst. Der Zwillingsschrein Shibe-Niiro liefert euch die richtige Anordnung der Kugeln.

VASHI-RYAKO-SCHREIN

Der Aufwind bringt euch nicht nur zur Plattform des Altars, sondern bietet euch auch genügend Schwung, um die Schatztruhe rechts zu erreichen.

HIRO-HIRA-SCHREIN

Nachdem ihr die herumschwimmende Schatztruhe mit einem platzierten Eisblock angehoben habt, könnt ihr von dort aus die brüchige Felswand sprengen.

Shibe-Niiro-Schrein

Fundort: Auf dem Gipfel des südlichen Zwillingsbergs

Habt ihr erst einmal realisiert, dass der Shibe-Niiro-Schrein und der Shibe-Nyasu-Schrein miteinander zu tun haben, ist die Lösung sehr einfach. Die Kugeln müssen so angeordnet werden, wie sie im Shibe-Nyasu-Schrein vorzufinden sind. In der untersten Zeile liegt die Kugel an zweiter Stelle von links, in der zweiten Zeile an vierter Stelle von links, in der dritten Zeile an zweiter Stelle von links, in der vierten Zeile an erster Stelle von links und in der obersten Zeile an fünfter Stelle von links. Die Lösungen für diesen und den nächsten Schrein seht ihr auf den Bildern unten auf der Seite zuvor.

Shibe-Nyasu-Schrein

Fundort: Unter dem Gipfel des nördlichen Zwillingsbergs

Die korrekte Anordnung der Kugeln entspricht den Positionen im fast identischen Shibe-Niiro-Schrein. Positioniert die Kugel in der untersten Zeile an die fünfte Stelle von links, in der zweiten Zeile an die dritte Stelle von links, in der dritten Zeile an erster Stelle von links, in der vierten Zeile an die vierte Stelle von links und die letzte Kugel legt ihr in die oberste Zeile an zweiter Stelle von links.

Vashi-Ryako-Schrein

Fundort: Östlich vom Turm des Plateaus, abseits der Straße und kurz vor der Brücke über den Hylia-Fluss

Steigt die Treppe zu eurer Linken hinauf und gleitet mit eurem Parasegel zur gegenüberliegenden Erhöhung, wo eine Schatzkiste (Bernstein) auf euch wartet. Nun lauft über die mittlere Treppe in den nächsten Abschnitt des Schreins und überfliegt anschließend mit dem Gebläse auf der linken Seite den tiefen Abgrund. Auch auf der nächsten Plattform steht ein Ventilator zum Einsatz bereit. Mit diesem gelangt ihr schlussendlich zur Ebene des Altars. Doch aufgepasst: Brecht euren Flug vorzeitig ab, damit ihr nicht ausversehen an der Wand abprallt und in die Schlucht fallt. Doch bevor ihr zum Ende des Schreins voranschreitet, holt euch noch die letzte Schatztruhe (Soldaten-Zweihänder). Dazu stellt ihr euch oben auf die Treppe der letzten Plattform, springt und öffnet am höchsten Punkt euren Gleiter. Alternativ könnt ihr auch mit dem zuletzt genutzten Gebläse zu der Nische mit der Schatztruhe gelangen, in dem ihr einfach am höchsten Punkt rechts abbiegt.

Hayu-Dama-Schrein

Fundort: Westlich des Stalls der Zwillingsberge, vom kleinen Plateau südwestlich des Schreins aus sind Hindernisse mithilfe des Gleiters überbrückbar

Wählt das Cryomodul aus und erzeugt Eisblöcke an den Wänden, um euch über die Stufen hinweg zu helfen. Oben angekommen, erzeugt ihr einen weiteren Block aus Eis, klettert die obere Plattform hinauf und schnappt euch den Inhalt der Schatzkiste (Violetter Rubin). Im Hauptraum gilt es, eine große Kugel in seine vorgesehene Kuhle zu verfrachten. Dazu erzeugt ihr drei Eisblöcke: Einen platziert ihr vor der obersten schiefen Ebene, damit die Kugel daran abprallt und runter zur Wippe fällt. Und zwei weitere Blöcke erzeugt ihr unter den beiden Enden der Wippe, sodass die Kugel auf halbem Wege nicht in die Schlucht hinunterfliegt.

Hiro-Hira-Schrein

Fundort: Nördlich vom Turm der Zwillingsberge, auf der kleinen Blumen-Sandbank-Insel

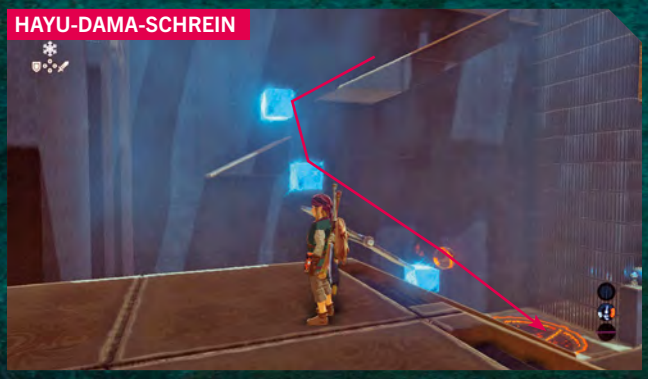
Stoppt das Holzfloss im ersten Raum mit dem Stasis-Modul und lauft zur anderen Seite des Wassers. Im nächsten Bereich gilt es wieder eine Wasserfläche mithilfe von Holzbrettern zu überbrücken, doch zuvor fischt ihr eine Schatzkiste (Opal) mit eurem Magnetwerkzeug vom Grund. Im letzten Raum vor dem Altar wird euer Cryomodul gebraucht. Ihr müsst zwei Eisblöcke erzeugen. Mit einem der Blöcke hebt ihr die umhertreibende Schatzkiste (Eispfeil x5) an und den anderen Block platziert ihr vor die brüchigen Steinwürfel, die ihr im nächsten Schritt mit euren Bomben aus dem Weg räumt.

Taro-Nihi-Schrein

Fundort: Auf einem Hügel, nordöstlich von Kakariko

In diesem Schrein erlernt ihr die grundlegenden Kampftechniken eures Helden, wobei euch ein Nano-Wächter als Sparringspartner dient. Zum Altar gelangt ihr, nachdem ihr alle Anweisung befolgt habt und der Wächter zerstört

HAYU-DAMA-SCHREIN



Um die Kugel zur Vertiefung der unteren Plattform zu verfrachten, ist es nötig, drei Eisblöcke an der gegenüberliegenden Wand zu platzieren.

TARO-NIHI-SCHREIN

Hier begegnet Link zum ersten Mal dem Nano-Wächter in einem Schrein. Im weiteren Spielverlauf werden ihm noch viel stärkeren Wächtern entgegentreten.

TOTO-ISA-SCHREIN

Richtet ihr das Gebilde wie in diesem Bild aus, so eröffnet sich euch ein Weg zum Altar. Ihr dürft ihn allerdings nur betreten, wenn ihr den Schlüssel habt.

ist. Tipp für zukünftige Gefechte: Achtet auf die Angriffsbewegungen eures Gegners, weicht im perfekten Moment aus und holt anschließend mit eurer Waffe zum Konterangriff aus. Im Kampfraum findet ihr zwei Schatzkisten (Zanshin-Kurzschwert, Goshin-Schild) und vor dem Altar befindet sich eine weitere Truhe (Opal).

Toto-Isa-Schrein
Fundort: Südöstlich der Zwillingsberge, in einer Bergwand hinter brüchigen Steinen

Bei diesem Rätsel müsst ihr von der Gyroskop-Funktion eures Controllers Gebrauch machen. Am ersten Terminal dreht ihr den Quader vor euch in horizontale Richtung, sodass eine Brücke entsteht. Dreht ihr euren Controller auf den Kopf, kommt eine Schatzkiste (Goshin-Schild) auf der Unterseite eurer Brücke zum Vorschein. Am zweiten Terminal müsst ihr den mittleren Part einer Treppe zentrieren und anschließend das komplette Gerüst so ausrichten, dass ihr hinaufsteigen und zur nächsten Ebene gleiten könnt. Am dritten und letzten Terminal neigt ihr das riesige Gefüge zunächst so, dass ihr an die Schatzkiste gelangt, denn dort drin befindet sich der Schlüssel für die Tür vor dem Altar. Abschließend positioniert ihr die Treppe des Gebildes vor euch, schiebt sie an der Schiene auf die rechte Seite und richtet das Objekt nun so aus, dass ein direkter Weg zum Altar des Priesters entsteht.

Hateno

Myama-Gana
Fundort: Südlich des Dorfes Hateno, auf einem hochgelegenen Plateau hinter dem Krämerladen

Steigt die Treppe zu eurer Rechten hinauf und interagiert mit dem Terminal am Ende der Plattform. Dieses Rätsel löst ihr mithilfe der Bewegungssteuerung eures Switch-Controllers und jeder Menge Fingerspitzengefühl. Lotst die orange glühende Kugel durch vorsichtige Kippbewegungen zum Ausgang der Labyrinth-Plattform in der Mitte. Damit sie auf der nahgelegenen Plattform landet, müsst ihr den Vorsprung am Ausgang des Labyrinths als Schanze nutzen. Dazu neigt ihr die Plattform im richtigen Moment vor und zurück. Habt ihr das geschafft, kullert der Ball langsam aber sicher in ihre vorgesehene Vertiefung und öffnet dadurch das Gittertor zum Altar. Um es euch leichter zu machen, könnt ihr die Plattform auch um 180 Grad auf die Rückseite drehen, um so einfach eine Fläche ohne Hindernisse zu erhalten! Abschließend könnt ihr euch noch die Schatzkiste (Isshin-Bogen) auf der Rätsel-Plattform abholen. Je nachdem, wie ihr sie ausrichtet, könnt ihr dort über die nahgelegene Ebene hinlaufen oder von dem Punkt des Terminals aus hingleiten.

Chasu-Keta
Fundort: Auf der kleinen Hateno-Insel, mit einem Floß oder Paragleiter vom Schuppenkap im Südwesten erreichbar

In diesem Schrein versperrt euch ein Nano-Wächter 4.0 den Weg zum Altar. Gegner dieses Levels besitzen eine Lebensenergie von 3000 Punkten und verwenden drei Waffen. Dem Wächter-Schwert und der Wächter-Lanze entgeht ihr mit Seitwärtssprüngen, einen Angriff mit der Wächter-Axt kontert ihr durch einen perfekt getimten Rückwärtssalto. Setzt der Nano-Wächter zu seinen einfachen Laserschüssen an, blockt ihr diese mit eurem Schild ab. Schnellen Rotationsattacken solltet ihr euch hingegen nicht stellen. In solchen Momenten versteckt ihr euch lieber hinter den Steinsäulen in der Kampfarena. Stößt der Gegner anschließend mit dem Hindernis zusammen, ist er sogar für eine kurze Zeit paralysiert. Davon abgesehen könnt ihr ihn auch mit dem verbesserten Stasis-Modul sowie Blitz- und Eispfeilen lähmen. In der Endphase eures Kampfes verschießt der Nano-Wächter mächtige rote Lasergeschosse, vor denen ihr wegrennen müsst. In den Ladephasen dieser mächtigen Angriffsserie könnt ihr dann einige Treffer landen. Belohnt wird euer Sieg mit einer Schatzkiste (Kletterhandschuhe).

Tahno-A
Fundort: In den Bergen nordöstlich des Hateno-Instituts, in einer von sprengbaren Steinmauern versperrten Höhle

Da der Schrein wirklich sehr schwer aufzufinden ist, wartet hier kein weiteres Rätsel auf euch. Schnappt euch als Belohnung für euren Entdeckergeist noch die Schatzkiste (Kletterstiefel) auf dem Weg zum Altar.

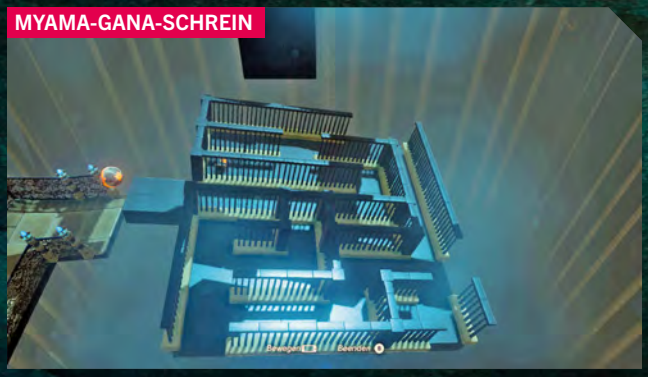
Jitah-Sami
Fundort: In einer Höhle am Gipfel der Ranelle-Spitze

Dieses Mal müsst ihr kein gewöhnliches Rätsel lösen, sondern die Schrein-Aufgabe „Schatz der Ranelle-Quelle“ meistern, um zum Altar vordringen zu können.

Schrein-Mission:
Schatz der Ranelle-Quelle

Einer der drei großen Drachen von Hyrule hat sich mit dem Schleim des Hasses infiziert und versperrt nun den Weg zum Jitah-Sami-Schrein. Die Aufgabe beginnt, sobald ihr das erste Schleim-Auge abgeschossen habt. Im Folgenden flüchtet der Drache und eure Verfolgungsjagd beginnt. Ziel ist es, auch die restlichen orange glühenden Glubscher am Drachenkörper zu zerstören. Folgt ihm mithilfe eures Gleiters und zielt in der Luft mit eurem Bogen auf die befallenen Stellen, um einen Zeitlupeneffekt auszulösen. Habt ihr das Geschöpf vom Virus bereinigt, werdet ihr zur Quelle zu-

MYAMA-GANA-SCHREIN



Diese Plattform steuert ihr mit dem Gyrosensor eures Switch-Controllers, weshalb ihr hastige und ruckartige Bewegungen tunlichst vermeiden solltet.

JITAH-SAMI-SCHREIN

Verfolgt den infizierten Drachen mit eurem Paragleiter und schießt die orangeleuchtenden Augen ab, um die Kreatur von seinem Leid zu erlösen.

rück gebracht. Schießt ihr dort ein weiteres Mal auf das Tier, fliegt es weg und hinterlässt eine Schuppe, die ihr in die Quelle werft. Die Höhle zum Schrein liegt endlich offen. Im Schrein wartet dann noch eine Schatzkiste (Eislanze) auf euch.

Dau-Nae

Fundort: Nördlich des Hateno-Turms, durch einen Tunnel am Wasserfall am südlichen Ende der Ranelle-Straße erreichbar

Des Rätsels Lösung ist, alle drei Schatzkisten dieses Schreins auf die überdimensionierte Druckplatte in der Mitte des Raumes zu legen. Die erste Truhe (Opal) befindet sich neben der Druckplatte unter Wasser, auf der gegenüberliegenden Seite liegt die zweite Kiste (Zora-Schwert) auf einer Plattform oberhalb des Wassers und die dritte Truhe (Bernstein) lässt sich auf dem Fahrstuhl am anderen Ende des Raumes finden. Alle Objekte hebt ihr mithilfe eures Magnetmoduls auf die Platte. Anschließend öffnet sich ein Gittertor, das euch einen großen Metallwürfel offenbart. Platziert das Objekt ebenfalls mit eurem Shiekah-Tool auf den Fahrstuhl und fahrt gemeinsam hoch. Dort steigst ihr dann ab und springt danach auf den Würfel, sobald er wieder unten angekommen ist. So erreicht ihr die oberste Ebene mit Anbindung zum Altar.

Kamu-Yuo

Fundort: Nördlich der Narra-Hochebene, an einer Schlucht vor vielen kleinen Statuen

Dieser Schrein offenbart sich euch erst nach der Absolvierung eines kleinen Rätsels. Positioniert euch vor die kleinen Statuen und wartet bis 21 Uhr. Die Figur, dessen Augen nun in einem lila Ton leuchten, müsst ihr durch einen gezielten Pfeilschuss vernichten. Anschließend hebt sich der Kamu-Yuo-Schrein aus dem Boden und das eigentliche Rätsel kann beginnen. Begebt euch zu der rotierenden Kammer, stellt euch vor eine Plattform und steigt hoch zum Zahnrad im Zentrum der Kammer. Von dort aus geht es als Nächstes auf die gegenüberliegende Plattform an der runden Öffnung. Schnappt euch dort den Inhalt der ersten Schatzkiste (Opal). Eine weitere Truhe (Soldatenlanze) befindet sich auf einer kleineren rotierenden Plattform, die ihr von eurem aktuellen Standpunkt aus erreicht, sobald sie sich unter dem Zahnrad befindet. Dort angekommen bleibt ihr auf der rotierenden Ebene, stellt euch an die Kante und wechselt eure Position ständig, sodass ihr nicht herunterfallt. Am obersten Punkt hüpft ihr zur Altar-Ebene rüber.

Miz-Yo

Fundort: Auf einem Plateau südöstlich des Ranelle-Turms, im nördlichen Teil der Folbluth-Ebene

Dieser Schrein kommt erst nach einer kleinen Aufgabe zum Vorschein. Sprecht am Aktivierungspodest des Schreins mit dem Orni-Musiker Kashiwa, um die Mission „Das gekrönte Tier“ zu starten.

Schrein-Mission: Das gekrönte Tier

Die Lösung des Rätsels: Ihr müsst einen Berghirsch zähmen und mit ihm zum Podest reiten. Für gewöhnlich erscheinen die Tiere nach Aktivierung der Quest auf der Wiesenlandschaft in der Nähe des Podests. Es gibt mehrere effektive Herangehensweisen, um sich an das schreckhafte Tier erfolgreich anzuschleichen. Ihr könntet euch die kostspielige Ninja-Montur im Klamottenladen von Kakariko überstreifen, einen Schleichtrank der Stufe 2 einnehmen oder euch mithilfe von Revalis Sturm im Gleitflug hinter das Huftier manövrieren. Anschließend besteigt ihr den Hirsch ganz schnell mit der A-Taste, drückt solange die L-Taste, bis er gezähmt ist und reitet danach zusammen zum Aktivierungspodest. Der Miz-Yo-Schrein ist für euch jetzt zugänglich.

Im Schrein angekommen begebt ihr euch zum orange leuchtenden Kristall und betätigt diesen dreimal, damit der bewegliche Quader an eurer Plattform liegenbleibt. Als Nächstes platziert ihr eine Würfelbombe neben den Kristall, stellt euch auf das bewegliche Objekt und zündet anschließend die Shiekah-Bombe, sodass ihr bei der nächstgelegenen Plattform mit der Schatzkiste (Elektroschwert) landet. Schmeißt die Kiste anschließend runter, hebt sie mit dem Magnetmodul an und platziert sie auf der Druckplatte der benachbarten Plattform. Das Tor zum Altar ist jetzt offen. Nun kehrt ihr zum leuchtenden Kristall zurück und manövriert den beweglichen Block wieder zu eurer Ebene. Damit Link den Altar jetzt erreichen kann, muss der Schalter drei weitere Mal betätigt werden, während er auf der beweglichen Plattform steht. Dazu platziert ihr erst einmal eine Würfelbombe neben den Kristall. Danach stoppt ihr den Laserstrahler in der Ecke des Raumes mit dem Stasismodul und schiebt schnell den Metallblock beiseite. Anschließend sprintet ihr zum beweglichen Block und wartet bis die Stase endet. Der Laserstrahl trifft daraufhin den Kristall und sorgt für die erste Verschiebung. Die zweite Bewegung löst ihr durch einen Pfeilschuss auf den Schalter aus und die letzte durch die Explosion eurer Shiekah-Bombe. Der Altar liegt nun genau vor euch.

MIZ-YO-SCHREIN

Der Kristall muss dreimal betätigt werden – Der Lasterstrahl macht den Anfang, dann folgt ein Pfeilschuss und die Shiekah-Bombe erledigt den Rest.

Ranelle

Da-Kikii

Fundort: Südwestlich des Zora-Dorfs, nahe des Sela-Wasserfalls

Diesen Schrein ist erst machbar, nachdem der Dungeon des Wassertitanen Vah Ruta gemeistert ist. Sprecht mit der kleinen Laruta im Zora-Dorf, um die Schrein-Aufgabe „Das Lied des Reckenfestes“ zu aktivieren. Die Zeremonienlan-

KAMU-YUO-SCHREIN

Um genau 21 Uhr fangen die Augen einer bestimmten Statue am Ende der Schlucht an zu leuchten. Schießt ihr sie ab, erscheint der Kamu-Yuo-Schrein.

KAMU-YUO-SCHREIN

Über das große Zahnrad im Inneren der Kammer erreicht ihr den kleinen Vorsprung rechts von euch, wo auch schon eine Schatzkiste auf euch wartet.

DA-KIKII-SCHREIN

In der Nähe der Westbrücke gibt es einen Fluss, auf dessen Grund die Zeremonienlanze liegt. Orientiert euch am besten an der Minimap in diesem Screenshot.

KA-MUH-SCHREIN

Mit einem Oktorok-Ballon lässt sich die Steinplatte im Handumdrehen aus dem Weg räumen. Dazu müsst ihr ihn einfach nur auf eurem Hindernis platzieren.

ze ist an der Westbrücke des Dorfes nahe der Klippen in den Fluss gefallen. Um sie zu bergen, erzeugt ihr einen Eisblock in der Mitte des Flusses, fischt die Waffe mit eurem Magnetwerkzeug heraus und begebt euch anschließend zum Fuße des Sela-Wasserfalls. Dort findet ihr ein Podest, das den Da-Kikii-Schrein zum Vorschein bringen kann. Alles, was ihr dafür tun müsst: Schwimmt mithilfe der Zora-Rüstung den Wasserfall hoch, gleitet langsam über das Podest und stoßt die Zeremonienlanze in die Plattform, indem ihr kurz vor der Landung auf die Angriffstaste drückt. Auf dem Weg zum Altar erhaltet ihr noch eine Schatzkiste (Silberner Rubin).

Data-Kusu

Fundort: Auf der Schrein-Insel, einer Insel aus der Inselgruppe südwestlich des Ranelle-Turms

Erfasst die Schale am Boden des Wasserbeckens mit dem Magnetmodul, fischt damit eine der orange leuchtenden Kugeln an der Wasseroberfläche heraus und platziert das Runde in die umzäunte Vertiefung. Wenn ihr sie gegen die Wand presst, kippt die Schüssel ganz einfach und die Kugel fällt heraus. Nun lauft ihr mit der leeren Schale in den nächsten Raum des Schreins. Auch hier nehmt ihr wieder eine Kugel auf, doch dieses Mal legt ihr sie oben auf den Metallkäfig. Stellt ihr jetzt die schwere Metallschale auf die Druckplatte unten im Wasserbecken ab, öffnet sich das Dach des Metallkäfigs und die Kugel rollt in ihre vorgesehene Vertiefung. Der Altareingang des Schreins ist endlich offen.

Ka-Muh

Fundort: Auf der Insel Tingela, östlich des Akkala-Turms

Der Eingang zum unterirdischen Ka-Muh-Schrein wird von einer Steinplatte versperrt. Ihr beseitigt sie entweder mit eurem Stasismodul oder mithilfe eines Oktorok-Ballons, den ihr von besiegten Oktoroks erhaltet. Legt ihr dieses Item auf euer Hindernis, wird es angehoben und der Weg zum Schrein liegt in Nullkommanichts frei. Im Rätselraum stellt ihr euch auf die linke herabgesenkte Waagschale und trennt die Seile der hochgelegenen Plattform auf der gegenüberliegenden Seite ab. Infolgedessen fällt der große Metallwürfel auf die andere Waagschale und katapultiert euch hoch in die Lüfte. Am höchsten Punkt eures Steilflugs holt ihr euren Paragleiter heraus und segelt zügig zur Plattform mit der Schatzkiste (Diamant). Von dort aus ist die Plattform des Altars nur noch einen Sprung entfernt.

Kaya-Miwa

Fundort: In unmittelbarer Nähe vom Stall der Sümpfe, am westlichen Rand des Ranelle-Sumpfs

Das Wasserbecken im ersten Raum des Schreins überquert ihr durch einen selbsterzeugten Eisblock-Pfad. Im Wasserbecken des nächsten Raumes patrouilliert ein Nano-Wächter auf einer kleinen Plattform. Zerstört ihn mit einem Pfeilschuss und hebt anschließend die Schatzkiste zu eurer Rechten mit einem Eisblock aus dem Wasser. Im letzten Abschnitt warten zwei weitere Nano-Wächter auf euch. Habt ihr sie erledigt, springt auf ein Holzfloß, hebt das Stahltor zu eurer Linken mit einem Eisblock an und schnappt euch den Inhalt der zweiten Schatzkiste. Zu guter Letzt lasst ihr mit eurem Cryomodul einen Block vor dem Wasserfall entstehen und gleitet von dort aus auf die Altar-Plattform.

Neji-Yoma

Fundort: Mitten im Zora-Dorf

In diesem Schrein hilft euch das Cryomodul zur Lösung des Rätsels. Als Erstes müsst ihr die Wasserrampe hinauflaufen. Den Laserstrahl auf eurem Weg blockt ihr mit einem Eisblock. Danach erzeugt ihr einen weiteren Block zwischen den beiden dreieckigen Plattformen hinter dem Laserhindernis, klettert den Eisblock hinauf und begebt euch von dort aus zur Schatzkiste (Zora-Lanze). Wichtig: Zerstört diesen Eisblock nicht, denn er wird nachher noch als Barriere für eine Aktivierungskugel benötigt, welche in Kürze die schiefe Ebene runterrollen wird. Peilt nun eben jene orangeglühende Kugel am höchsten Punkt der Rampe an und weicht dabei entgegenrollenden Steinen aus. Oben angekommen erschafft ihr einen Eisblock hinter der großen Kugel, sodass sie sich aus ihrer Vertiefung bewegt und die Rampe runterkullert. Nur wenige Meter weiter wird die Kugel an der ersten von insgesamt drei weiteren Plattform-Sperren hängenbleiben. All diese Blockaden können allerdings überwunden werden, indem ihr einfach einen Eisblock unter die Kugel schiebt. Doch aufgepasst! Während eure Kugel gemütlich vor sich hin rollt, solltet ihr störende Felskugeln auf ihrer Bahn aus dem Weg räumen. Bringt noch an der Mitte der untersten dreieckigen Plattform einen Eisblock hervor, bevor die Kugel dort ankommt. So bringt ihr sie zum Stillstand, was

NEJI-YOMA-SCHREIN

Lotst die leuchtende Kugel bis zur Mulde und das Gittertor zum Altar wird sich euch eröffnen. Um die Kugel über Hindernisse hochzuheben oder zum Stehen zu bringen, nutzt ihr natürlich das Eis-Tool.

RUKKO-MA-SCHREIN

Alle fünf Fackeln am und um den großen zenralen Würfel müssen entfacht werden. Nur dann öffnet sich das Gittertor, das den Weg zum Altar versperrt.

euch genügend Zeit verschafft, um sie mithilfe eines letzten Eisblocks in die vorgesehene Vertiefung zu verfrachten.

Rukko-Ma
Fundort: In südlicher Richtung zum Zora-Dorf, jenseits des Luzida-Flusses

Dieser Schrein ist von einem Stachel-Labyrinth umgeben, doch ihr erreicht euer Ziel ganz leicht per Gleitflug oder ihr beseitigt die Ranken mit Feuer. Tretet anschließend in die heilige Stätte ein. Das Gittertor dieses Altars öffnet sich erst, nachdem alle fünf Laternen bei dem großen Würfel in der Mitte des Raumes zur selben Zeit brennen. Mit dem Wasserbecken und dem Wasserstrahl des Würfels dürfen sie selbstverständlich nicht in Berührung kommen, sonst müsst von vorne beginnen. Steuern lässt sich der große Würfel mithilfe der Kristallschalter des kleineren Würfels. Die Bewegungsrichtung hängt von der Richtung des Kristalls ab. Mit Feuerpfeilen entfacht ihr sie am einfachsten, doch habt ihr diese nicht zur Hand, legt ein Holzbündel auf den Boden, entzündet es mit einem Feuerstein oder Feuer-Gelee und setzt damit normale Pfeile in Brand. Da die obenliegende Laterne bereits brennt, könnt ihr euch sofort den beiden benachbarten Laternen zu eurer Rechten widmen. Nun schlagt ihr gegen den horizontal gerichteten Kristallschalter, sodass sich der Würfel um 90 Grad dreht. Der Wasserstrahl sollte folglich in eure Richtung zeigen und die letzten beiden Laternen an den Seiten des Würfels frei zum Beschuss lassen. Auf der anderen Seite des Wasserbeckens setzt ihr noch die beiden hochgelegenen Holzplattformen an der Wand in Brand und plündert die beiden Schatzkisten (Zora-Bogen, Opal).

Sao-Kohi
Fundort: Nur wenige Meter nördlich des Ranelle-Turms

In diesem Schrein erwartet euch ein Nano-Wächter der Stufe 2.0. Schnappt euch im Anschluss an eure siegreiche Schlacht die Schatzkiste (Ritterbogen) auf dem Weg zum Altar.

Sem-Rat
Fundort: Auf einer kleinen Insel, südwestlich des Zelo-Teichs

Wollt ihr den Schrein erreichen, verbrennt die umliegenden Stacheln mit Feuer oder springt mithilfe von Revalis Sturm über das Hindernis. Am Startpunkt des Rätselraums angekommen, hüpft ihr auf die tieferliegende Plattform rechts von euch und öffnet dort die erste Schatzkiste (Opal). Nun kehrt ihr zum Ausgangspunkt zurück und aktiviert den Kristallschalter auf der rechten Seite des Raumes. Ihr habt folgende Möglichkeiten, um das zu bewerkstelligen: Entweder ihr schießt das Objekt mit einem Pfeil ab oder ihr rotiert das Drehkreuz zu eurer Linken bis der Laserstrahl auf den Kristall trifft. Das Resultat ist ein steigender Wasserpegel des Beckens. Bahnt euch nun mithilfe von Eisblöcken einen Weg zu der Plattform mit dem Laserstrahl und schießt von dort aus ein weiteres Mal auf den Kristall. Zwar sinkt der Pegel daraufhin wieder, doch das ist auch für die Lösung des Rätsels gewollt und davon abgesehen lässt sich der nächste Abschnitt auch durch einen Gleitflug erreichen. Als Nächstes wählt ihr euer Magnet-Tool aus, erfasst das Metallfass vor euch und stellt es auf die Druckplatte in der Mitte des kleinen leeren Beckens. Das Gittertor des Altars öffnet sich schließlich. Wer nicht auf die letzte Schatzkiste verzichten möchte, begibt sich zurück zum Ausgangspunkt des Schreins, wiederholt das anfängliche Prozedere bis zu der Stelle, an der ihr wieder auf der Laserstrahl-Plattform steht und senkt von dort aus den Wasserpegel des Beckens erneut. Wieder einmal steht das Altar-Tor offen. Schießt jetzt ein letztes Mal auf den Kristall und begebt euch ganz schnell zum Altar. Seid ihr zu langsam, steht ihr vor einem versperrten Tor. Habt ihr es geschafft, könnt ihr dank des erhöhten Wasserspiegels und eurem Cryomodul die letzte Schatzkiste (Großer Bumerang) auf der Plattform neben dem Altar erreichen.

SHI-YOTA-SCHREIN

Ihr müsst vier Felsen zerstören und zum Podium gleiten, bevor sich euch der Schrein offenbart. Ihr findet die Felsen an den eingezeichneten Markierungen.

Shi-Yota
Fundort: In der Horon-Bucht, südöstlich vom Zora-Dorf

Der Shi-Yota-Schrein offenbart sich euch erst nach Absolvierung der Aufgabe „Zähmer des Windes“. Den nötigen Auftrag erhaltet ihr vom Orni-Musiker Kashiwa am Westufer der Horon-Bucht.

Schrein-Mission: Zähmer des Windes

Ziel ist es, die vier brüchigen Felsen in der näheren Umgebung des großen Steingebildes mit Sprengwerkzeug zu zerstören. Dazu eignen sich zum Beispiel Bombenpfeile oder Shiekah-Bomben, doch vergesst nicht, dass die Pfeile bei Regen wirkungslos sind. Jedes der Objekte ist dank der Windströme leicht per Gleitflug zu erreichen, aber ihr könntet auch sofort auf das Steingebilde steigen. Von dort aus habt ihr nämlich einen guten Ausblick auf die drei Felsen, die in der Nähe des Gebildes positioniert sind. Habt ihr auch den vierten Felsen am bogenförmigen Durchgang vom großen Steingebilde zerstört, erscheint ein Schrein-Podest. Mithilfe der Windstöße und eurem Parasegel fliegt ihr im Handumdrehen zu diesem Punkt, doch ihr dürft den Gleiter nicht vor eurer Landung wegstecken, sonst erscheint der Schrein nicht! Holt euch noch den Inhalt der Schatzkiste (Feuer-Großschwert) vor dem Altar ab, bevor ihr mit dem Priester sprecht. Weiter mit unserem Schrein-Guide geht es dann im nächsten Heft! **Christian Alo**

SEM-RAT-SCHREIN

Betätigt Link den Kristallschalter per Pfeilschuss, so steigt das Wasserlevel. Anschließend kann er mithilfe von Eisblöcken auf andere Plattformen steigen.

GUIDE: FUNDORTE ALLER

Unser Guide zum neuen Open-World-Hit *Breath of the Wild* führt euch schnurstracks zu allen Orten von Links Erinnerungen. Hat sich euer Held an die Geschehnisse wieder erinnert, schaltet ihr dadurch eine besondere Szene am Ende des Hauptspiels frei. **Von Christian Alo**

#6, AM SEE, SÜDWESTLICH DER BETULO-EBENE

Fundort: Die sechste Erinnerung befindet sich nordwestlich von Schloss Hyrule. Zur Orientierung dienen euch ein verhältnismäßig großer, länglicher und ein kleiner Teich, zwischen denen sich auf einer Erhöhung eine Blumenwiese mit einem großen Baum befindet. Auf dem Feld trefft ihr das leuchtende Schimmern an, das die Cutscene aktiviert.

#3, AM TEINA-KYOZA-SCHREIN

Fundort: Das dritte Erinnerungsfoto eures Shiekah-Steins zeigt einen Platz südlich des Tabanta-Turms, auf einer Bergspitze ganz in der Nähe der Antiken Steinsäulen. Der markanteste Anhaltspunkt ist der Teina-Kyoza-Schrein, der sich unmittelbar hinter eurem Ziel befindet. Den Berg könnt ihr auf keinen Fall verfehlen, wenn ihr einfach die Kukudja-Schlucht in südliche Richtung ablauft.

#1, ALTER FESTPLATZ IN DER EBENE VON HYRULE

Fundort: Die erste Erinnerung findet ihr in der Mitte des alten Festplatzes in der Region des Turms der Ebene. Auf der Karte eures Shiekah-Steins ist dieser Ort sehr leicht an seiner rundlichen Form zu bestimmen. Von dort aus habt ihr einen guten Blick auf das Schloss Hyrule, das ganz in der Nähe, nördlich des Festplatzes steht.

#10, SANIDIN-PARK

Fundort: Das nächste Ziel liegt im südlichen Bereich der Region des Turms der Hügel. Westlich des Regenzia-Flusses, östlich der Satori-Berge und südlich der Salphura-Region ist der Sanidin-Park gelegen. Haltet nach einer großen Pferde-Statue an den Sanidin-Ruinen Ausschau. Dort erlangt ihr die Erinnerung zum zehnten Foto eures Shiekah Steins wieder.

#2, WALD, NÖRDLICH DES PLATEAUS

Fundort: Der nächste Erinnerungsort befindet sich nördlich der Windblum-Wiesen und ebenfalls in der Region des Turms der Ebene. Genau genommen findet ihr die Stelle auf dem Foto in dem Wald zwischen dem Aquame-See und dem Komolo-See sowie südlich des Turms des Plateaus. Die gleich aussehenden Bäume erschweren eure Suche zusätzlich, also orientiert euch an dem kleinen Felsen am Ufer des Komolo-Sees. Von dort aus habt ihr auch einen ausgezeichneten Blick auf die Zwillingsberge östlich des Sees.

#4, WÜSTENBASAR

Fundort: Klappert ihr den Weg zwischen dem Eingang der Gerudo-Wüste und der Gerudo-Stadt ab, werdet ihr auf halber Strecke unweigerlich auf den Wüstenbasar treffen. Dort liegt der nächste Ort der Erinnerung eures Helden vergraben. Ihr findet den Zielpunkt gegenüber vom Krämerladen, auf der anderen Seite der Oase.

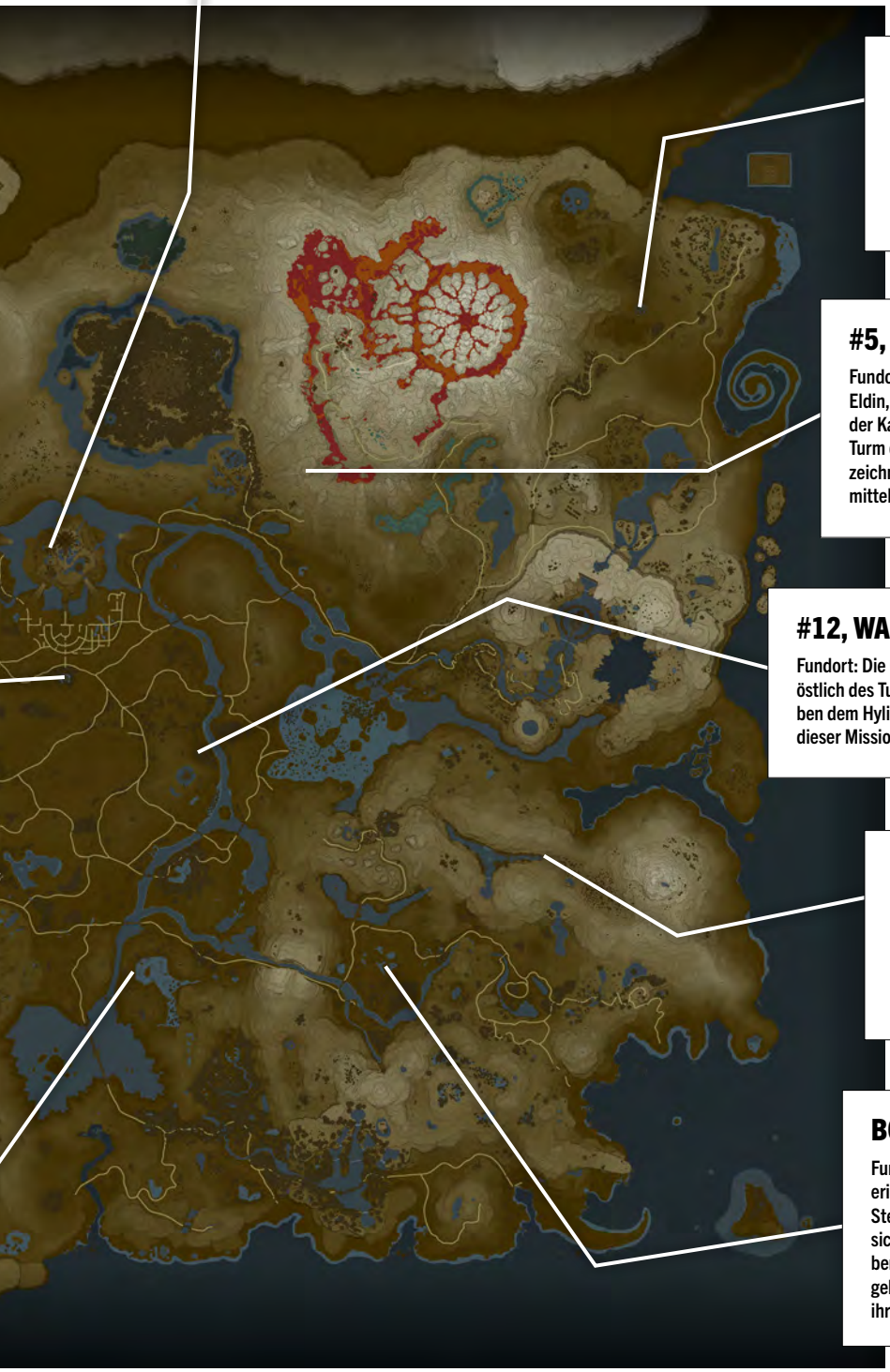
#7, WESTSEITE DES ADEYA-SEES

Fundort: Die siebte Erinnerung erhaltet ihr an einer Erhöhung mit einem großen Baum zwischen dem Panora-Berg und dem Adeya-See. Der Hylia-Fluss trennt diese beiden Orte voneinander. Den Baum erkennt ihr selbst auf der Karte sehr leicht, wenn ihr komplett heranzoomt. Der günstigste Teleportationspunkt zu dieser Erinnerung, ist der Ja-Bashif-Schrein in den östlichen Tempelruinen.

FOTO-ERINNERUNGEN

#8, ZELDAS LABOR IN SCHLOSS HYRULE

Fundort: Den Ort dieses Erinnerungsfotos aufzufinden, ist mit Abstand die größte Herausforderung. Ihr müsst nämlich in das gegnerverseuchte Areal des Schlosses Hyrule in der Region des Turms der Ebene eindringen. Um das Gebiet zu erreichen, nutzt ihr entweder euren Paragleiter oder macht von der Fähigkeit eurer Zora-Rüstung Gebrauch und schwimmt die Wasserfälle hinauf. Die Schlossansicht eures Shiekah-Steins erleichtert eure Suche zwar ein wenig, doch trotzdem müsst ihr euch vor den unzähligen Wächtern in Acht nehmen, während ihr einen kleinen Zwischenstopp in Zeldas Gemach einlegt. Dieser Raum liegt südwestlich des Hauptgebäudes und in unmittelbarer Nähe eines großen Turms, der auch euer eigentliches Ziel ist. Klettert die Außenwand von Zeldas Zimmer hinauf und schreitet zu der Verbindungsbrücke des Turms. Dort lässt sich die achte Erinnerungssequenz aktivieren.



#9, QUELLE DER KRAFT

Fundort: Für die nächste Erinnerung verschlägt es unseren Helden in die Akkala-Region. Südlich der Ebene von Nord-Akkala liegt die Quelle der Kraft. Dort könnt ihr noch nicht eingelöste Zeichen der Bewährung für Herzcontainer und Ausdauerboosts eintauschen sowie eine weitere Erinnerung auf der Plattform gegenüber der Statue von Hylia wiedererlangen.

#5, BERGSPITZE, ÖSTLICH DES GORONBI-SEES

Fundort: Der Ort von Links fünfter Erinnerung liegt bei der Schlucht von Eldin, die sich in der Region des Eldin-Turms auffinden lässt. Zoomt ihr auf der Karte ganz nah heran, lässt sich zwischen dem Goronbi-See und dem Turm der Wälder ein Berg erblicken, auf dem ein gepunkteter Kreis verzeichnet wurde. Dort müsst ihr hin. Am Vorsprung dieses Berges und unmittelbar vor dem Steinkreis schaltet ihr die Erinnerung frei.

#12, WALD, NORDÖSTLICH DES BODENLOSEN SUMPFES

Fundort: Die Örtlichkeit der vermeintlich letzten Erinnerung befindet sich auf der Karte östlich des Turms der Ebene, nördlich des bodenlosen Sumpfes und unmittelbar links neben dem Hylia-Fluss in einem kleinen Waldbereich. Dort lässt sich die zwölfte Cutscene dieser Mission auslösen.

#11, OSTTOR DER RANELLE-STRASSE

Fundort: Die elfte Erinnerung erlangt ihr auf dem Weg vor dem Osttor der Ranelle-Straße wieder. Dieser Ort befindet sich westlich der großen Berge der Ranelle-Spitze und dem Naydra-Schneefeld. Südlich des Osttors liegt außerdem der See der Läuterung.

BONUSERINNERUNG – ESCH-SUMPF

Fundort: Nachdem sich Link an alle zwölf Ereignisse von vor 100 Jahren erinnert hat, kehrt ihr zu Impa zurück. Sie offenbart euch ein Bild mit der Stelle einer dreizehnten Erinnerung. Das letzte Ziel dieser Reise befindet sich in der Region des Turms der Zwillingsberge. Zwischen den Zwillingsbergen und der Hateno-Festung werdet ihr auf der Karte das Esch-Sumpfgebiet in Augenschein nehmen. Die Cutscene der letzten Erinnerung könnt ihr euch dort, umgeben von deaktivierten Wächtern, anschauen.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

DIE RUHE NACH DEM STURM?

Wenn ihr diese Zeilen lest, liegt der Launch der Switch schon etwa eineinhalb Monate hinter uns. Ist es in der Redaktion seitdem ruhiger geworden? Und wo bleibt die Spieleflut?

In den letzten Monaten hat euer N-ZONE-Team viel Stress gehabt, was zum großen Teil an der heißen Phase des Switch-Release lag. Zum Ende hin ging es wirklich drunter und drüber, wovon ich euch in der letzten Ausgabe schon berichtet habe. Was hat sich seitdem getan? Nun, zwar veröffentlicht Nintendo wöchentlich einige Titel im eShop; die Händlerregale sind derzeit aber gähnend leer und neben ein paar echten Indie-Perlen wie *Shovel Knight: Treasure Trove* ist auch das eShop-Angebot noch immer recht überschaubar. Klar, mit dem neuen *Zelda* hat Nintendo gleich zum Start ein echtes Meisterwerk geliefert, das mit einem beachtlichen Spielumfang aufwarten kann. Viele Hardcore-Fans haben mittlerweile aber Stunden im dreistelligen Bereich in Hyrule verbracht und gieren nach Nachschub. Und alles, was da aktuell am Horizont scheint, ist *Mario Kart 8 Deluxe*, was für Käufer der Wii-U-Version aber nicht wirklich viel Neues bietet. *ARMS* und *Splatoon 2* erscheinen erst im Frühling und Sommer. Bei vielen Käufern der ersten Stunde fristet die Switch deswegen jetzt vermutlich erst mal ein sehr einsames Dasein im TV-Dock. Das macht es natürlich schwieriger, die bisher sehr guten Absatzzahlen der Switch auch weiterhin zu gewährleisten. Ich habe es in der letzten Kolumne schon gefordert und wiederhole mich gerne: Nintendo, es müssen viel mehr große Ankündigungen her! Meine ganze Hoffnung fußt immer noch auf der E3. Kürzlich verriet Reggie in einem Interview, dass Big N auf der diesjährigen Messe Großes vorhat. Dementsprechend sind meine Erwartungen hoch. Ein *Pokémon*-Hauptspiel, endlich ein neues *Metroid* und ein 3D-*Donkey Kong* stehen ganz oben auf meiner Wunschliste. Wie ist es bei euch? Welche Titel wollt ihr unbedingt auf der Switch sehen? Schreibt mir gerne und lasst es mich wissen! **Euer Johannes**

LESERPOST

IST NINTENDO SEXISTISCH?

Leserin Janine kritisiert das Frauenbild des japanischen Unternehmens.

Stellt Nintendo Frauen auf eine Stufe mit Kleinkindern? Das vermutet Leserin Janine. Damit hat Big N aber etwas anderes gemeint.

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese gerade sehr interessiert eure neue Ausgabe (03/17) und mir ist auf Seite 6 fast schlecht geworden bei folgender Passage: „Für den 3DS habe man hingegen noch ausreichend Pläne, gerade in Hinsicht auf den unerwarteten Erfolg des 2DS, der sich wie geplant bei kleineren Kindern und Frauen sehr gut durchgesetzt habe." Soll das bedeuten, dass Frauen die gleichen motorischen Fähigkeiten besitzen wie ein Vierjähriger? Dass Frauen nicht in der Lage sind, ein „komplexes" Gerät wie den 3DS zu bedienen? Dass die 3D-Funktion für Frauen nicht geeignet ist? Dass die vielen Funktionen des 3DS Frauen genauso überfordern würden wie ein Kleinkind? Was hat sich Nintendo nur bei dieser Aussage gedacht? Ich fühle mich mehr als beleidigt und kann bestätigen, dass ich mit dem Nintendo 3DS hervorragend zurechtkomme! Viele Grüße, **Janine**

Johannes: Liebe Janine, ich kann deine Aufregung gut verstehen. Mit dieser Aussage hat Nintendo aber etwas ganz anderes gemeint: vorrangig nämlich den Kaufpreis. Die kaufkräftigste Kundengruppe besteht auch heutzutage noch aus jungen Männern. Diese sind am ehesten bereit, häufig eine neue Konsole (und zusätzlich Zubehör und Spiele) zu kaufen und dafür auch ordentlich Geld auszugeben. Mit dem günstigen 2DS spricht Nintendo erfolgreich zwei Zielgruppen an, die aus unterschiedlichen Gründen im Schnitt deutlich weniger für eine Konsole ausgeben: Kinder, weil sie kein eigenes Geld haben und Frauen, weil sie einfach nicht so viel Bares dafür lassen möchten. Mit den motorischen Fähigkeiten hat das allerdings gar nichts zu tun.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Pokémon-Trainer und Taschenmonster-Fans aufgepasst: Im Rahmen der N-ZONE-Superliga findet am 22. April 2017 ein Turnier zu *Pokémon Sonne* & *Mond* statt! Die genauen Regeln dazu findet ihr auf der Facebook-Seite der N-ZONE-Superliga, zudem wird es wieder tolle Sachpreise geben. Los geht's um 15 Uhr, die Anmeldung erfolgt über einen Kommentar an entsprechender Stelle auf der Facebook-Seite. In der kommenden Ausgabe drucken wir an dieser Stelle übrigens wieder alle Turnier-Gewinner namentlich ab.

Wir danken außerdem Nintendo für die Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

SWITCH HIER, SWITCH DA, SWITCH ÜBERALL UND JEDERZEIT!

WOCHE 1

Auch das gehört zum Redakteursberuf dazu: Nintendo lud uns zu einem *1-2-Switch*-Event über den Dächern Münchens ein. Dort konnten wir nicht nur die atemberaubende Aussicht genießen, sondern auch das Partyspiel der Japaner ausführlich ausprobieren. Für das leibliche Wohl war ebenfalls bestens gesorgt, denn Nintendo ließ Unmengen an leckeren Sandwiches einer bekannten Fastfood-Kette in ihre heiligen Event-Hallen liefern. Lecker!

WOCHE 2

Nicht lange nach einer, dank der Switch, besonders stressigen Abgabewoche erreichte uns ein Paket von Nintendo. Prallgefüllt mit allerlei Süßigkeiten, Knabbereien und Bier bekamen wir Freitag-Nachmittag überraschenderweise ein *1-2-Switch*-Partypaket. Das hat die vielen Überstunden und den ganzen Stress gleich wieder vergessen gemacht. Danke Nintendo für die tolle Überraschung, es hat geschmeckt!

WOCHE 3

Seitdem die Switch erschienen ist, hat sich das Redaktions-Büro, dank der Pendelfahrten unseres Volontärs Johannes, auch auf den Zug ausgeweitet. Baustellen, Verspätungen und andere Ärgernisse sind dank *Zelda*, *Shovel Knight* und Co. nun im Nu vergessen!

WOCHE 4

Was gibt es Schöneres als die ersten warmen Sonnenstrahlen, die das Gesicht kitzeln und die Natur nach dem monatelangen Winterschlaf zu neuem Leben erwecken? Vögel zwitschern, die Kleidung wird leichter, die Eisdielen öffnen und abends kann man den Sonnenuntergang im Biergarten genießen. Tja, von all dem bekamen wir in der letzten Woche nicht viel mit, denn es stand mal wieder die Abgabe der neuen N-ZONE-Ausgabe an. Wir hoffen, der Verzicht auf all das hat sich für euch Leser gelohnt und wir können das jetzt alles ausgiebig nachholen!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Tatort Nummer eins in Ausgabe 04/2017: Die 3DS-Topspiele auf Seite 60. Hier hat sich in der unteren linken Ecke ein Fehler eingeschlichen. Auf dem dritten Platz bei den Rollenspielen ist bei *Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan* ein falsches Cover abgedruckt – nämlich das von *Pokémon Sonne* statt *Etrian Odyssey IV*. Vielen Dank an Johannes für deine Aufmerksamkeit! Neben ihm haben noch einige weitere findige Leser diesen Fehler entdeckt. Da diese Rubrik auf Viktors Kappe geht, darf er sich diesen Monat die Mütze der Schande aufziehen und feierlich den Titel „Bockmist des Monats" sein Eigen nennen. Glückwunsch dazu, Vik!

• In der Vorschau zu *Yooka-Laylee* auf Seite 12 konnte Stammleser Johannes ebenfalls einen Fehler ausmachen: In der Bildunterschrift unten links schreibt Lukas von einem „Schnell-Level". Korrekterweise muss es natürlich Schnee-Level heißen. Da kann es unserem Redaktions-Ösi vor lauter Vorfreude auf das Jump&Run wohl gar nicht „schnell" genug gehen.

• Auch Volo Johannes hat der Fehlerteufel beschlichen. Im großen Test zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* hat er in seinem Meinungskasten auf Seite 42 „das" statt „dass" geschrieben. In welchem Satz der Fehler genau steckt? Schaut doch am besten mal selbst nach und findet ihn!

• Nochmal Lukas: Auf der Team-Seite (Seite 17) musste er seine Berufsbezeichnung ändern. Grund dafür war die verlorene N-ZONE-Wette in der Ausgabe zuvor. Als Strafe durften sich die Leser eine witzige Bezeichnung für ihn ausdenken. Im gedruckten Heft ist dieser ausgedachte Beruf aber leider nicht vollständig zu lesen, denn dort steht nur „Schlumpfschlüpferreini-" – einem Layout-Fehler sei Dank! Für alle, die sich gewundert haben, wie es eigentlich weiter gegangen wäre: „Schlumpfschlüpferreinigungsbeauftragter" sollte an dieser Stelle korrekterweise stehen.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Weil uns gleich mehrere Leser auf seinen Fehler aufmerksam gemacht haben, darf Vik diesmal die Mütze tragen.

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S BEI LUKAS' WETTE: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonst wie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Uiuiui, in diesem Monat hat sich kein Leser gefunden, der Lukas' Wettvorgabe erfüllt hat! Diese lautete: „Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm anlässlich des nahenden Switch-Release aus Pappe, Stoff, Knete oder was auch immer ein Switch-Gamepad bastelt und ihm ein Bild davon schickt! Extra-Punkte gibt's, wenn ihr auch noch eine Docking Station dazu anfertigt!" Das bedeutet im Umkehrschluss, dass Lukas seine Wette gewonnen hat – Skandal! Guckt nur, wie frech er grinst!

DIE AKTUELLE WETTE
Hätte Lukas die letzte Wette verloren, so hätte er sich verpflichtet, eine ganze Packung Lakritze zu verspeisen – obwohl er sie hasst! Weil wir das unbedingt sehen wollen, stellen wir euch die Wette noch einmal. Also: Schickt uns euren selbstgebastelten Switch-Nachfolger! Woraus der besteht, ist egal, ebenso, ob die Idee ernst gemeint ist oder ihr die ganze Sache eher ein wenig mit Humor betrachtet. Und weil hier jetzt noch ein bisschen Platz ist, grüßen wir in Lukas' Namen seine gesamte Familie, die jeden Monat ob seiner dümmlichen Bilder verschämt die Köpfe schüttelt.

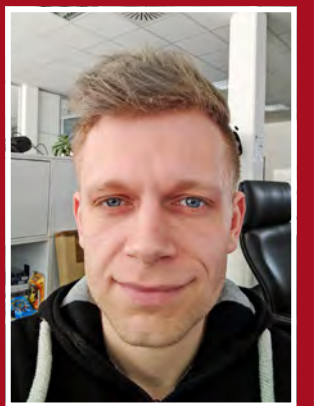
Der Gewinner erhält zudem das *Disney Infinity 3.0*-Playset *Marvel Battle Playgrounds* inklusive der Captain America-Figur. Einsendeschluss ist der 30. April 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von Disney

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von SPD-Kanzlerkandidaten Martin Schulz aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Alessandro Saiko!

Nach zwei Ausgaben mit Politikern wird es auch mal Zeit für Veränderung. Diesmal wünscht sich unser jüngstes N-ZONE-Teammitglied Johannes eine Mii-Version von sich selbst! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt. Also gebt euer Bestes!



Einsendeschluss ist der 30. April 2017. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an johannes.gehrling@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Volontärs ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Andi Hammerl gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was hat den Protagonist und Katzen-Yo-kai Jibanyan aus dem neuen 3DS-Rollenspiel *Yo-kai Watch 2* wohl so erschrocken, dass ihnen die Münder offenstehen? Schickt uns euren Text bis zum **30. April 2017** an **johannes.gehrling@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Vorschlag landet wie üblich im nächsten Heft!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

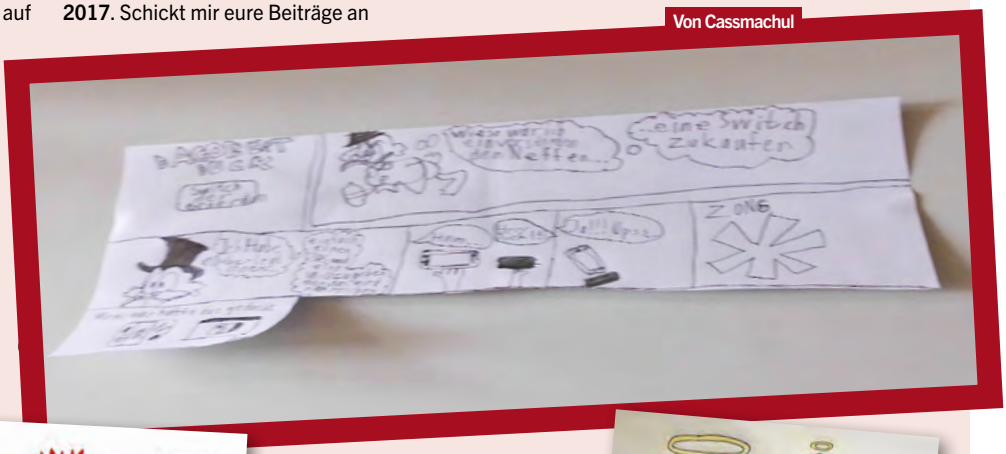
Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Dieses Mal habt ihr es ZU spannend, gemacht, liebe Leser! Nur eine einzige Einsendung kam zum Thema „Der erste Tag mit der Switch“. Na gut, das war dann wohl kein so motivierender Vorschlag – ich werde es mir merken! Ein herzlicher Glückwunsch und das Lego-Dimensions-Set mit Marceline geht an den Gewinner Cassmachul. Danke für die Teilnahme! Leider erkennt man auf dem Bild nicht so gut, dass es sich um einen Dagobert-Duck-Comic handelt. Die reichste Ente der Welt hat ein Auge auf die Switch geworfen! Lieber Cassmachul, über ein besseres Foto deines Werkes würden wir uns sehr freuen – sende es uns doch zu und wir bilden es in der nächsten Ausgabe noch einmal ab!

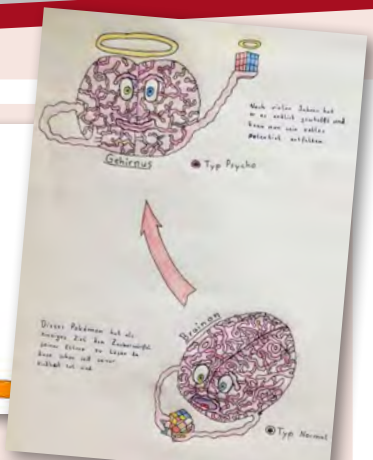
Weiter unten seht ihr die restlichen *Pokémon*-Einsendungen der letzten Ausgabe. Danke an euch für die Kunstwerke und viel Glück beim nächsten Mal! Damit kommen wir auch schon zum Thema des nächsten Wettbewerbes: Entwerft einen neuen Yo-kai-Geist für *Yokai Watch 2*! Zu gewinnen gibt es – passend zur Konkurrenz zwischen den beiden Handheld-Serien – das 3DS-Zeichen-Spiel *Pokémon Art Academy*.

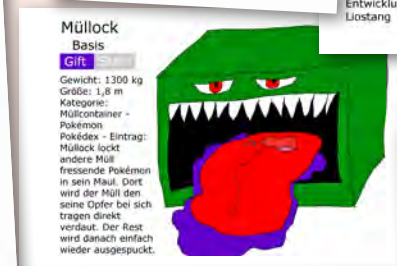
Einsendeschluss ist der **30. April 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

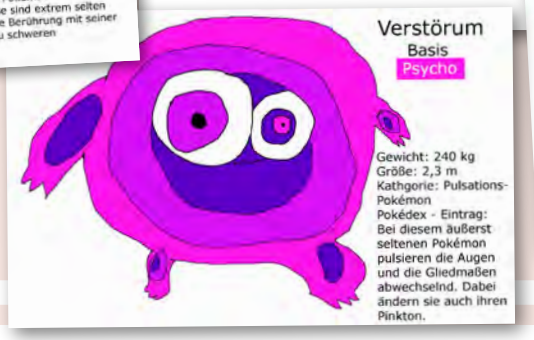
Von Cassmachul



POKÉMON-TEILNEHMER AUS DEM LETZTEN MONAT!







DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wir haben wirklich versucht, das Cover-Raten noch etwas knackiger zu gestalten, aber auch dieses Mal habt ihr wieder zahlreich richtig gelegen. Korrekt war natürlich *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, Nintendos neues Rollenspiel-Meisterwerk für Switch und Wii U. **Marcus Katzenberger** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Lesern für die rege Teilnahme! Das Lösungsbild stammt diesen Monat übrigens von **Nicolas Feurer**, auch dir vielen lieben Dank! Neben Marcus und Nicolas haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Philo Klein, Marcel Liebig, Andi Hammerl, Daniel Range, Norman Weihe, Werner Linzmeier, Sabrina Piller, Angelika Milz, Marco Seeberger, Dirk Haugwitz, Dorien Hoek, David Wrase, Dominik Küntzer, Sascha Unruh, Finn und Kathrin Mosgoll, Frank Unfried, Pascal Engels, Marcus Pille, Henrik Schulz, Martin Reißl, Andreas Rotzoll, Alessandro Saiko, Zeno Vermes und Marco Maruschke.**

Schickt uns eure Antwort bis zum 30. April 2017 an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden natürlich wieder abgedruckt!

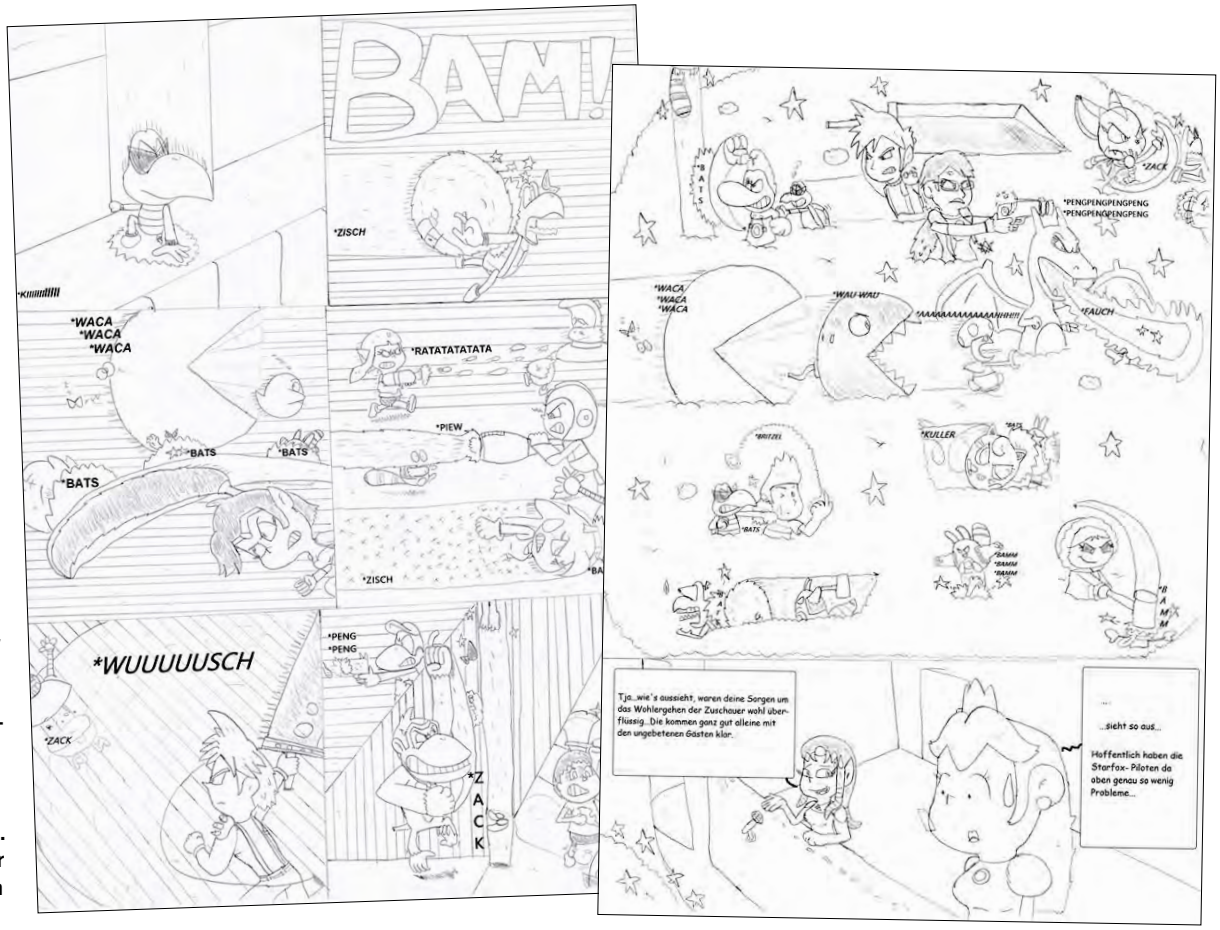
Na, schafft ihr es diesmal auch wieder, das gesuchte Cover zu erkennen? Viel Spaß beim Rätseln!

LESERPOST

NINTENDO-SUPERSTAR-GAUDI

Elvis zeichnet gerne Comics mit Nintendo-Charakteren. So wie diesen hier!

Johannes: Gerade Nintendo-Fans lesen auch gerne mal einen Comic. Davon sind wir als Videospiel-Redakteure nicht ausgenommen. Deshalb haben wir uns sehr gefreut, als uns Leser Elvis Kyereme diesen tollen Zweiseiter zukommen ließ, an dem er sicherlich einige Zeit gesessen ist. Neben bekannten Nintendo-Figuren wie Donkey Kong, den *Splatoon*-Inklingen und Glurak haben es auch zahlreiche Stars anderer Plattformen und Spiele in seinen Comic geschafft. Aber genug der Worte; schaut am besten selbst!



LESER HELFEN LESERN

Unser Leser Laurenz bietet einige Nintendo-Spiele und -Konsolen zum Verkauf an.

Auch dieses Mal trennt sich ein treuer N-ZONE-Leser von Liebgewonnenem – und ihr bekommt die Chance, etwas davon abzugreifen! Der gute Laurenz möchte eine schwarze Wii, einen schwarzen DSi XL und folgende Spiele loswerden:

- ***The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*** **(Wii U)**
- ***Starfox Zero*** **(Wii U)**
- ***Sonic Boom: Lyrics Aufstieg*** **(Wii U)**

Bei Interesse an einer der Konsolen oder Spiele, schreibt uns einfach eine kurze E-Mail an johannes.gehrling@computec.de. Wir stellen dann für euch den Kontakt her, sodass ihr alles weitere direkt selbst besprechen könnt.

Hach ja, damals ...

Seitdem der liebe Marco die Redaktion verlassen hat, warten wir sehnsüchtig auf neue Einsendungen!

An dieser Stelle teilen wir mit euch seit einigen Ausgaben schöne Erinnerungen an alte Spiele und Konsolen. Nachdem unser langjähriger N-ZONE-Redakteur Marco in der letzten Ausgabe seinen letzten Auftritt hatte, hat Neuzugang Johannes diese Rubrik übernommen. Leider hat er seitdem keine Einsendungen von euch bekommen, in denen ihr eure Retro-Erinnerungen mit ihm teilt. Weil er sich so über Leserbriefe freut und obendrein noch ein riesiger Retro-Fan ist, möchte er euch an dieser Stelle deshalb dazu aufrufen, ihm eure schönsten Erinnerungen zukommen zu lassen. Schreibt dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de. Um welches Thema es dabei geht, ist erst mal egal. Ob ihr also etwas über eure Erinnerungen an NES, SNES, Nintendo 64, Gameboy, Gameboy Color oder ein Spiel für diese Plattformen loswerden möchtet: nur zu! Auch Geschichten ohne konkrete Konsole oder Spiele im Mittelpunkt sind gern gesehen. Also haut in die Tasten und erzählt uns von euren schönsten Retro-Geschichten!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Beni Birkeneder hat uns zahlreiche Fotos seiner gigantischen Nintendo-Sammlung zukommen lassen (links und rechts). Darunter befinden sich nicht nur unzählige Spiele für die verschiedensten alten und neuen Nintendo-Konsolen wie Super Nintendo, Gamecube oder Nintendo DS…

SWITCH = FLOP

Hallo N-ZONE-Team!

Ich möchte ohne Umschweife direkt zur Sache kommen. Mein Fazit zur Switch: Setzen, Sechs (nur aus Mangel einer schlechteren Note), Nintendo! Die neue „Next Gen"- oder eher „vorvorletzte Gen"-Konsole, die uns Nintendo jetzt zu Wucherpreisen andrehen will, scheitert für mich in allen Belangen.

Zur Leistung: Etwas besser als die Wii U. Die war leistungsmäßig unterdimensioniert, der Pad-Controller unhandlich und zu schnell leer, sodass man schnell am Kabel hing. Für mich war die Wii U ein Fehlkauf, der auch qualitativ zu wünschen übrig ließ. Hat Nintendo aus den Fehlern gelernt? Nein, im Gegenteil! Mit der Switch wird krampfhaft versucht, mit scheinbaren Innovationen Marktanteile zurück zu gewinnen. Aber es werden wenig Gründe geliefert, sich die neue Konsole zu kaufen: Zum Beispiel bietet sie keine Abwärtskompatibilität. Keine drei Stunden Akku werden als mobil bezeichnet, was ein Witz ist. Und zuletzt der Preis, bis ich das Ding spielfertig (und gegebenenfalls mobil) vor mir stehen habe. Wenn man ein Spiel, den Pro Controller und noch eine vernünftige Powerbank dazu kauft, liegt man bei etwa 500 Euro. Wenn ich mir da die Angebote für die Xbox One und PS4 anschaue, kriege ich teilweise zwei komplette Konsolen mit je einem Spiel und einem Controller.

Nintendo setzt nur auf die Mobilität. Aber die ist nicht gegeben. Spiele? Essig. Ja, *Zelda* ist sicher ein Top-Titel, aber nicht für knapp 500 Euro Gesamtpreis. Das restliche Angebot: auch nicht toll. Ich meine, mal ehrlich? *Bomberman* Ausgabe 999? Und Minispiel-Sammlungen für 35 Euro? Damit lockt man keine Kunden. Die Reißer sind halt *Zelda* und *Skyrim* als richtige Spiele. Aber *Skyrim* haben die wirklich Interessierten schon in der normalen Version gezockt und wenn sie das auf dem PC taten, gab es die *Special Edition* gratis. Dritthersteller werden, wenn überhaupt, nur abgespeckte Varianten entwickeln, was bei EA Sports eine Legendary Edition bedeuten wird. Kann man es ihnen verübeln? Nein, warum das Risiko eingehen, nur für einen voraussichtlich kleinen Käuferkreis für ein Spiel eine neue Engine und auch Steuerung zu entwickeln, weil der Konsolen-

…sondern auch echte Kuriositäten und Raritäten aus Japan. Allein schon seine Sammlung an Amiibo (links) ist wirklich beeindruckend. Wir sagen: tausend Dank für deine Einsendung und unseren vollsten Respekt für deine riesige Sammlung!

hersteller seine eigene Suppe kocht?

Fassen wir zusammen: Aufgrund des schwachen Akkus ist die Mobilität eine Illusion. Voraussichtlich (wenn überhaupt) gibt es zukünftig nur abgespeckte Varianten der Multiplattform-Titel, vor allem da auch vom Controller her Standards missachtet werden, denn analoge Schultertasten fehlen. Ein bereits gesättigter Konsolenmarkt bzw. stärkere Konkurrenz mit den aufgebohrten Pro-Varianten von PS4 und Xbox One, mit denen man die Switch preislich vergleichen muss, tun ihr Übriges. Die Leistung: Schwach, also nur als Zweitkonsole zu gebrauchen, wenn man eben nicht nur Nintendo spielen will oder sich mit den abgespeckten Varianten zufrieden gibt. Was bleibt da noch als Kaufgrund? *Zelda*? Bei der Konkurrenz gibt es beispielsweise *Witcher 3* als sehr gutes RPG und natürlich *Horizon Zero Dawn*. Und das (wenn man keine Pro-Konsole kauft und sich etwas umschaut) für etwa 200 Euro weniger. Eine andere Innovation wird völlig ignoriert, nämlich die virtuelle Realität. Gerade der Bereich, in dem Nintendo mit der Wii in Sachen Steuerung die Vorarbeit geleistet hat. Aber mit der Leistung der Switch wird das nix. Oder will Nintendo da solche Pappbrillen verkaufen? Bleiben noch die drei Stunden Akkulaufzeit: Für ein richtiges Spiel zu wenig, oder eine Powerbank müsste in der Brille integriert sein. Also auch ein Satz mit X. Mein Fazit: Nach der Enttäuschung mit der Wii U und der absolut am Ziel vorbei entwickelten Switch muss ich leider sagen: Goodbye, Nintendo. Unser gemeinsamer Weg trennt sich hier, nachdem ich jede Konsole seit dem Game Boy gekauft habe. Im Augenblick wirkst du auf mich wie ein kleines Kind, das unbedingt mit den Großen spielen will, aber immer scheitert. Lebe wohl, ich hoffe, dir ist Erfolg beschienen, aber ich bin nicht bereit, das Risiko mit der Switch mit dir zu tragen. Erneut. Vielleicht kreuzen sich unsere Wege irgendwann wieder. Glauben kann ich daran leider nicht.

Tim Sänger

N-ZONE: Lieber Tim, vielen Dank für deinen Brief! Die große Enttäuschung über die Switch kann man sehr gut aus deinen Zeilen herauslesen. Vieles davon können wir durchaus nachvollziehen und müssen sagen: ja,

Leser Martin Mieth wurde von einer guten Freundin mit diesem detailverliebten Toad aus Holz überrascht. Unglaublich süß!

wenn man kein Nintendo-Fan ist, fällt eine finanziell so gewichtige Investition schon schwer. Allerdings ist Nintendo halt einfach Nintendo. Die Japaner wollen gar nicht mit der Konkurrenz in einen Topf geworfen werden, sondern lieber ihr eigenes Ding machen und damit die Kunden überzeugen. Nach mittlerweile einiger Erfahrung mit den verschiedenen Modi (TV, Tisch, Mobil) können wir dir bescheinigen: Das Konzept geht tatsächlich auf! Und wenn man nicht gerade *Zelda* zockt, hält der Akku auch deutlich länger durch als drei Stunden. Mit einer Sache triffst du aber wirklich ins Schwarze: Es müssen deutlich mehr Top-Titel her, dementsprechende Ankündigungen erwarten wir also auch mit großer Spannung. Wenn da genug kommt und vielleicht der ein oder andere Drittheretseller auch ein paar gute Titel für die Switch bringt, ist die Konsole dank ihres Hybrid-Konzepts wirklich einzigartig und vielleicht auch für Fans anderer Plattformen einen Kauf wert; zumal spätestens zum Weihnachtsgeschäft bestimmt auch Bundles kommen werden, mit denen man ein paar Euro sparen kann. Vielleicht gibst auch du der Switch dann eine zweite Chance?

POKÉMON FÜR SWITCH?

Hi N-ZONE,

als erstes wünsche ich Johannes erstmal jede Menge Erfolg und Spaß für und mit der Community hier in der N-ZONE! Dann hau ich mal noch ein paar Gedanken zur Switch hinterher: Zum einen bin ich auf den ersten Eindruck mit der Konsole sehr zufrieden! *Zelda* läuft fleißig und ein paar witzige *1-2-Switch*-Runden gab es auch schon. Etwas ärgerlich ist nur die Spieleauswahl in der Summe, wenn man mal den eShop bei Seite lässt (da werde ich mir *Snipperclips* auf eure Empfehlung hin aber definitiv zulegen). Es sieht eben im Laden dürftig aus und lädt so auch keine Nintendo-Neulinge zum Kauf ein. Aber das kann ja noch werden!

N-ZONE: Lieber Marcus, Johannes lässt herzlich für deine netten Worte danken! Er betreut äußerst gerne die Community und freut sich über jeden Brief und jede Mail. :-) Zu deinen Switch-Gedanken: Das Problem konnten wir im Alltag auch schon selbst feststellen. Nicht nur, dass im Laden kaum Spiele für die neue Konsole stehen, weil *Zelda* ziemlich schnell restlos ausverkauft war. Es gibt einfach aktuell auch nur sehr wenige Retail-Titel. Die bisherige Auswahl ist weit davon entfernt, ein eigenes Regal zu füllen und so gehen die Switch-Spiele in den Läden bisher total unter. Hier muss ganz schnell viel mehr dazukommen, um diesen Missstand zu beseitigen.

Als die Gerüchte um eine Hybridkonsole erstmals aufkamen, schoss mir sofort ein Titel in den Sinn: *Pokémon Stadium*. Der Witz war doch früher, dass man eben die Handheld-Spiele mit der Konsole verbindet. Das wäre doch nun in Form der Switch eine perfekte Möglichkeit für einen dritten Teil! Auch wenn *Pokémon Sonne* und *Mond* gerade erst erschienen sind, die Möglichkeit eines Transferpaks wäre denkbar. Oder im Lebenslauf der Switch die neuen Teile dann in einer Form ohne Extrahardware. Haltet ihr das für denkbar beziehungsweise sind schon Gerüchte durchgesickert zu diesem Thema? Ich wünsche euch allen noch ein frohes Schaffen und ich freue mich schon auf's nächste Heft im Briefkasten! Grüße,

Marcus Pille

N-ZONE: Ein neues *Pokémon Stadium* für die Switch können wir uns eher weniger vorstellen. Das Tolle an dem Spiel war ja, dass man seine Pokémon auf dem großen Fernseher und in 3D bewundern konnte, was in den Hauptspielen auf dem Gameboy aufgrund der limitierten Technik nicht möglich war. Das hat sich in der Zwischenzeit aber geändert, auf dem 3DS werden die Taschenmonster auch dreidimensional dargestellt. Somit wäre ein *Pokémon Stadium* in der heutigen Zeit leider etwas überflüssig. Was wir uns hingegen deutlich eher vorstellen können und definitiv auch wünschen, wären natürlich Ableger der Hauptserie auf der Switch. Entsprechende Gerüchte um ein als *Pokémon Stars* bezeichnetes Spiel geistern ja immer wieder mal durch das Internet. Wir gehen davon aus, dass sich die Gerüchte früher oder später in irgendeiner Form bewahrheiten und Nintendo die Taschenmonster auf die Hybrid-Konsole loslässt.

VIER FRAGEN

Hallo Johannes und Team!

Ich lese jetzt seit knapp zwei Jahren euer Magazin und muss sagen, dass ihr die so ziemlich beste Gaming-Zeitschrift seid, die es gibt! Es macht immer wieder Spaß, die neuen und alten Ausgaben zu lesen. Aber genug um den heißen Brei herumgeredet, kommen wir zum Wesentlichen: Ich habe ein paar Fragen zur Switch und zu anderen Nintendo-Syste-

Sandy Frobieter ist in Bremen auf diesen Kiosk mit Pokémon-Kunstwerken gestoßen.

men. 1) Gibt es ein genaues Release-Datum zu *Splatoon 2*? Ich kann es nämlich kaum erwarten, loszulegen, gerade nach dem Global-Testfire-Event.

N-ZONE: Hi Niklas, herzlichen Dank für deine Leserpost und die netten Worte! Auch, wenn wir es immer wieder mal hören: Vom Lob bekommen wir nie genug! :-) Dann wollen wir auch nicht länger um den heißen Brei herumreden, sondern direkt zu deinen Fragen kommen. 1) Bisher hat Nintendo noch kein genaues Datum für die Veröffentlichung von *Splatoon 2* bekannt gegeben. Wir wissen also bisher genauso wie alle anderen nur, dass es im Sommer soweit sein soll. Wann genau, daraus macht Nintendo aktuell noch ein Geheimnis.

2) Von was ist die Switch eigentlich der Nachfolger? Wii U oder 3DS?

N-ZONE: Laut Nintendo ist die Switch die neue Heimkonsole, die man auch mitnehmen und als Handheld nutzen kann. Insofern ist die Hybrid-Konsole der Nachfolger der Wii U. Das merkst du auch daran, dass Nintendo selbst für die Wii U keine Spiele mehr veröffentlicht, für den 3DS aber sehr wohl.

3) Apropos 3DS: Ihr habt ja in der letzten Ausgabe darüber spekuliert, ob dieser jetzt abgeschrieben ist. Herrscht inzwischen mehr Klarheit?

N-ZONE: Nach aktuellem Stand wird der 3DS weiterhin unterstützt, mit neuen Spielen versorgt und fristet sein Dasein neben der Switch. Bisher ist auch noch kein Ende der Unterstützung für den erfolgreichen Handheld geplant. Das kann sich aber in Zukunft natürlich noch ändern, sollte die Switch beispielsweise derartig erfolgreich sein, dass niemand mehr Interesse am 3DS hat.

4) Wenn ich bei der Switch vom TV zum Handheld-Modus wechsle, verabschiedet sich im eShop das Internet. Liegt das an meinem W-Lan oder ist das ein übliches Switch-Problem?

N-ZONE: Auch uns plagen immer wieder Probleme mit dem W-Lan der Konsole, insofern bist du da definitiv nicht alleine. Wir hoffen natürlich, dass Nintendo die Probleme mit einem zukünftigen Update in den Griff kommt, sollten die Probleme nur der Software und nicht der Hardware geschuldet sein.

So, das waren all meine Fragen. Zum Abschluss möchte ich nochmal sagen: Danke, dass ihr mir immer so ein gutes Magazin an die Hand gebt! Macht weiter so, selbst wenn zum Beispiel die Switch ein Flop wird, was ich aber nicht glaube. Mal sehen, was die Zukunft so bringt!

Euer Niklas

N-ZONE ZU VERKAUFEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,

Ich fand die ausführlichen Berichte zur Switch sehr interessant und hätte gerne auch eine, aber sie ist leider etwas teuer und ich kann und will keine vier Jahre sparen. Ich habe gesehen, dass jemand N-ZONE-Zeitschriften bei den Leserbriefen loswerden wollte und hätte auch gerne zugeschlagen; ich muss mich aber selber von meinen N-ZONE-Ausgaben trennen, da ich mein gesamtes Nintendo-Zeug verkaufe, um Platz für die neue Nintendo-Konsole zu schaffen. Auch die Wii mit dem ganzen Zubehör und meinem Lieblingsspiel *Animal Crossing* soll weg. Falls jemand eine Wii sucht, wäre es sehr nett, sich bei mir zu melden. Ich brauche mal eine neue Konsole und mir ist egal, wie viele Leute die Switch im Internet runtermachen. Ich spiele schon seit ich vier Jahre alt bin mit Nintendo-Geräten und *Animal Crossing* für den DS war mein erstes Spiel. Ich mag Nintendo, egal was sie machen und das bleibt auch so. Außerdem war es immer das Videospiel-Unternehmen, mit dessen Konsolen ich am meisten Spaß und Freude hatte. Lieben Gruß,

Yannik

N-ZONE: Hi Yannik! Wir möchten dir gerne helfen, damit du dir die Switch hoffentlich bald leisten kannst. Immerhin sind wir selbst begeistert von der Hybrid-Konsole und wollen natürlich auch unsere Leser mit der Switch versorgt wissen. Wer also eine Wii oder ein Heft aus deiner Sammlung erstehen möchte, soll bitte einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de schicken. Wir stellen dann für euch den Kontakt her. Folgende Ausgaben hat Yannik im Angebot (auch zu sehen auf dem Bild unten): 212 (Dezember 2014), 215 (März 2015), 216 (April 2015), 218 (Juni 2015), 219 (Juli 2015), 220 (August 2015), 236 (Dezember 2016), 238 (Februar 2017), 239 (März 2017), 240 (April 2017). Hinweis: Die Hefte befinden sich in unterschiedlich gutem Zustand.

Leser Yannik braucht Geld, um sich die Switch leisten zu können. Deshalb verkauft er einige seiner N-ZONE-Ausgaben.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

LINK, DER EINSAME HELD

Reicht *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* als Magnet für potenzielle Switch-Käufer aus? Oder droht eine Software-Durststrecke, ähnlich wie damals auf der Wii U?

KATHA: Nun, Vik, wie viel Prozent von Hyrule hast du schon erforscht? *Breath of the Wild* ist nicht nur bei den Kritikern sehr gut angekommen, sondern auch bei den Spielern. Dank des immensen Umfangs dürften die meisten Käufer immer noch damit beschäftigt sein. Aber wenn man nun kein Faible für das Langohr Link hat, was dann? Reicht ein neues *The Legend of Zelda* – das zudem auch auf Wii U erschienen ist –, um die Switch-Besitzer bei der Stange zu halten und Käufer anzulocken? Oder war der Fokus auf dieses eine, große Spiel ein kluger Schachzug von Nintendo?

VIK: In den allermeisten Fällen würde ich sagen, dass nur ein großer Titel zum Start zu wenig ist. In diesem speziellen Fall reden wir jedoch von einem gigantischen Spiel, das ohne Probleme mehrere hundert Stunden Spaß machen kann, das dank der genialen Physik-Engine immens viel Potenzial für Wow-Momente bietet und laut der Meinung vieler Kritiker (und übrigens auch meiner) das Genre der Open-World-Adventures durch die gebotene Freiheit auf eine ganz neue Ebene hievt. Da *Breath of the Wild* mit bisherigen Serien-Konventionen bricht, eignet es sich darüber hinaus gut für Neueinsteiger, die bisher nichts mit dem spitzohrigen Helden anfangen konnten. Ganz davon zu schweigen, dass sich *Breath of the Wild* vor Höchstwertungen kaum retten kann und schon jetzt als Spiel des Jahres, wenn nicht sogar Jahrzehnts gehandelt wird. Ich muss Nintendo daher Respekt zollen, denn *Breath of the Wild* ist ein typischer Fall einer Killerapp – allerdings nur für eingefleischte Zocker. Um den Massenmarkt zu erobern, muss Nintendo noch mehr nachlegen. Und um deine andere Frage noch zu beantworten: Bis jetzt habe ich laut der Anzeige im Spiel genau 76,34% von Hyrule erforscht. Nach über 100 Spielstunden. Und es macht immer noch wirklich Spaß!

KATHA: Die Faszination von *Zelda* muss aber auch noch eine Weile anhalten, denn vergleichbar attraktive, neue Spiele für die Switch zeichnen sich erst vage am Horizont ab. *Splatoon* und *Mario Kart* sind mächtige Namen, ja, aber es handelt sich bei diesen um erweiterte Versionen der Wii-U-Ausgaben – die wohl jeder Nintendo-Fan rauf und runter gespielt haben dürfte. Ich könnte mir vorstellen, dass die Aussicht auf eine Durststrecke nach *Breath of the Wild* potenziellen Käufern Sorgen bereitet. Ich muss dazu aber auch sagen, dass ich durch die Wii U eine Art gebranntes Kind bin: Die Konsole hatte meiner Ansicht nach ein riesiges Potenzial. Aber die Lücken zwischen den großen Veröffentlichungen waren riesig! Da war ich mit meinem 3DS viel zufriedener, obwohl mir für die Plattform neben dem obligatorischen *Pokémon* keine Killer-App einfällt.

VIK: Mit deiner schlechten Erfahrung bezüglich der Wii U kann ich dich gut verstehen. Vor allem das erste Jahr war eine gigantische Durststrecke nach dem Launch. Ich selbst bin erst im Oktober 2013 mit dem *Wind Waker HD*-Bundle eingestiegen, daher hat es mich nicht ganz so hart getroffen. Und obwohl es in meinen Augen im Nachhinein viele tolle Spiele für die Wii U gab, hatte auch ich zeitweise Phasen, wo ich mich mit meinem 3DS und anderen Konsolen beschäftigen musste, während ich auf kommende Wii-U-Hits gewartet habe. Ich glaube, dass Nintendo deswegen auch ganz bewusst diesmal weniger Spiele zum Launch veröffentlicht hat und jetzt bemüht ist, einen möglichst stetigen Strom zu gewährleisten. Man möchte lange Durststrecken diesmal vermeiden. Im März hatten wir *Zelda*, im April ist *Mario Kart 8 Deluxe* dran und im Mai rechne ich mit *ARMS*. Wenn es Nintendo auch weiterhin schafft, jeden Monat zumindest ein großes Switch-Spiel zu veröffentlichen, könnte man die Spieler bei der Stange halten, bis die Dritthersteller aktiver werden. Doch die gehen natürlich nur in die Vollen, wenn sich die Switch deutlich besser verkauft als die Wii U. Und dafür braucht's vor allem Spiele. Tja, ein Teufelskreis.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

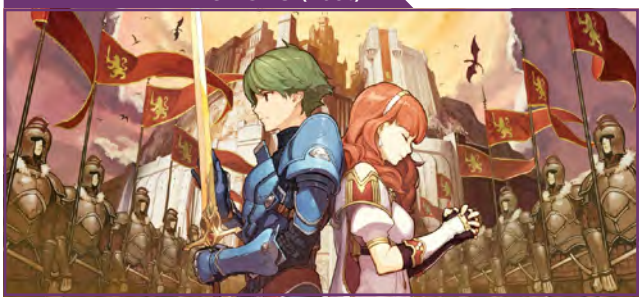
AUSGABE 06/2017
ab 17.05.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

LEGO CITY UNDERCOVER (Test)

Vier Jahre nach seinem Wii-U-Debüt stellt sich Chase McCain erneut dem Verbrechen – diesmal auf der Switch. Wir checken, was die Neuauflage so zu bieten hat.

FIRE EMBLEM ECHOES (Test)



Gelingt Nintendo mit *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* ein spannendes Remake des ursprünglich nur in Japan erschienenen *Fire Emblem Gaiden*?

PUYO PUYO TETRIS (Test)

Auf der Switch treffen zwei beliebte Puzzlespiel-Reihen aufeinander. Wir prüfen, wie viel Spaß das Ergebnis macht!

20 JAHRE N-ZONE (Special)

Unglaublich, aber wahr: Nächsten Monat gibt es die N-ZONE schon 20 Jahre lang. Und das wird ordentlich gefeiert!

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Christian Alo, Michael Grünwald, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Katharina Reuß, Moritz Salomon, Felix Schütz

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt, Elke Pfitzinger

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

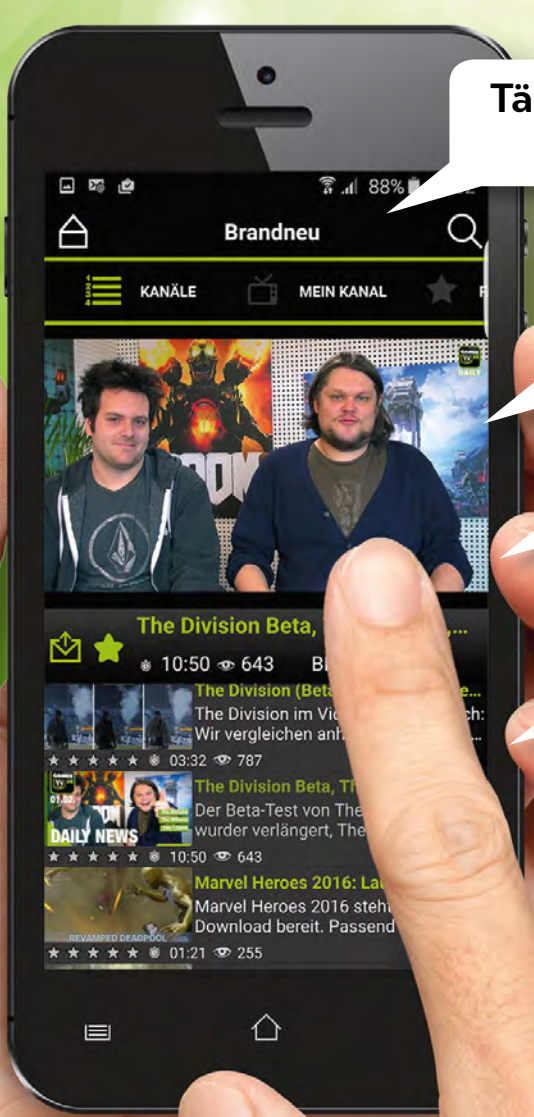
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

WIR LEBEN SPIELE.

making games FESTIVAL

TRIFF DIE MACHER DEINER SPIELE!

- Fan-Meetups mit Deinen Topstars!
- Autogrammstunden z. B. mit den Machern von Call of Duty
- Hol Dir für Dich signierte Special Editions

WERDE SELBST ZUM SPIELEENTWICKLER!

- Finde Deinen Weg in die Branche
- Sprich mit potentiellen Arbeitgebern
- Informiere Dich über alle Ausbildungen
- Besuche die Making Games Talents Expo

HOL DIR NEUESTE HARDWARE UND SPIELE!

- Brandneue Games zu Superpreisen
- Sichere Dir exklusive Sonderangebote
- Hol Dir seltene Special Editions

ZOCKE DEINE SPIELE!

- MGF-Showbühne
- Zocke mit den Profis
- E-Sports Live
- Teste neue Spiele
- Über 30 neue Indie-Games
- Retro-Zone
- Chill'n'Play-Areas
- Gaming Stations

24.–26. APRIL
STATION, BERLIN

HOL DIR JETZT DEIN TICKET AUF MAKINGGAMESFESTIVAL.COM

Veranstalter: ARUBA EVENTS, CMG Computec Media Group

Gefördert von: medienboard BerlinBrandenburg

Teil der: International Games Week Berlin

Unterstützt von: SATURN, CAPTIVA, UBISOFT

N-ZONE
A Turm des Plateaus
01 Mah-Ounu-Schrein
02 Ja-Bashif-Schrein
03 Wa-Modai-Schrein
04 Toumi-Sake-Schrein
B Turm der Zwillingsberge
05 Vashi-Ryako-Schrein
06 Hiro-Hira-Schrein
07 Ri-Dahi-Schrein
08 Shibe-Nyasu-Schrein
09 Shibe-Niiro-Schrein
10 Hayu-Dama-Schrein
11 Toto-Isa-Schrein
12 Taro-Nihi-Schrein
13 Rahna-Roki-Schrein
C Hateno-Turm
14 Kamu-Yuo-Schrein
15 Dau-Nae-Schrein
16 Myama-Gana-Schrein
17 Chasu-Keta-Schrein
18 Thano-A-Schrein
19 Jitah-Sami-Schrein
20 Miz-Yo-Schrein
D Ranelle-Turm
21 Kaya-Miwa-Schrein
22 Data-Kusu-Schrein
23 Sem-Rat-Schrein
24 Sao-Kohi-Schrein
25 Da-Kikii-Schrein
26 Neji-Yoma-Schrein
27 Rukko-Ma-Schrein
28 Shi-Yota-Schrein
29 Ka-Muh-Schrein
E Akkala-Turm
30 Jizu-Kafui-Schrein
31 Dahi-Shiino-Schrein
32 Kenii-Shika-Schrein
33 Ritah-Zumo-Schrein
34 Kah-Tosa-Schrein
35 Tsutsua-Nima-Schrein
36 Zuna-Kai-Schrein
37 Toh-Karo-Schrein
F Eldin-Turm
38 Sadarj-Schrein
39 Moa-Kishito-Schrein
40 Ta-Mur-Schrein
41 Ryo-Ramuhi-Schrein
42 Keha-Rama-Schrein
43 Daka-Ka-Schrein
44 Shimo-Itose-Schrein
45 Shora-Ha-Schrein
46 Gu-Achitoh-Schrein
G Turm der Wälder
47 Miiro-Tsuhi-Schrein
48 Kiyo-Uh-Schrein
49 Mahmu-Rano-Schrein
50 Kun-Shidaji-Schrein
51 Da-Chokahi-Schrein
52 Kito-Wawai-Schrein
53 Rona-Katha-Schrein
54 Monya-Toma-Schrein
H Turm der Ebene
55 Sasu-Kosa-Schrein
56 Namka-Ozu-Schrein
57 Nia-Nea-Schrein
58 Kata-Chuki-Schrein
59 Yakah-Mata-Schrein
60 Wago-Kata-Schrein
61 Ruyo-Tau-Schrein
62 Da-Kasoh-Schrein
I Turm des Sees
63 Ya-Naaga-Schrein
64 Io-Soh-Schrein
65 Shi-Tatanke-Schrein
66 Kao-Maka-Schrein
67 Puma-Nitto-Schrein
68 Shi-Kuchofu-Schrein
J Phirone-Turm
69 Sai-Uuto-Schrein
70 Shoda-Sah-Schrein
71 Kyuta-Nata-Schrein
72 Tawa-Jinu-Schrein
73 Yao-Maayo-Schrein
74 Ma-Kaya-Schrein
75 Muo-Jiimu-Schrein
76 Kugu-Chide-Schrein
K Turm der Wüste
77 Suma-Sama-Schrein
78 Deira-Ma-Schrein
79 Jin-Yoh-Schrein
80 Kyoshi-Oh-Schrein
81 Keh-Noi-Schrein
82 Dako-Tawa-Schrein
83 Guko-Chise-Schrein
84 Rakyu-Uro-Schrein
85 Mih-Suh-Schrein
86 Kima-Zuusu-Schrein
87 To-Kayuu-Schrein
88 Hawa-Kai-Schrein
L Gerudo-Turm
89 Kima-Kosasa-Schrein
90 Kiha-U-Schrein
91 Kui-Takka-Schrein
92 Shi-Jito-Schrein
93 Sasa-Kai-Schrein
94 Juni-Shi-Schrein
M Turm der Hügel
95 Mo-Ratania-Schrein
96 Midda-Roki-Schrein
97 Shi-Dagozu-Schrein
98 Kiwa-Zatas-Schrein
99 Ma-Nora-Schrein
100 Toh-Yassa-Schrein
101 Shao-Yo-Schrein
N Tabanta-Turm
102 Teina-Kyoza-Schrein
103 Ka-Okyo-Schrein
104 Vorida-No-Schrein
105 Ako-Vata-Schrein
106 Uuta-Do-Schrein
107 Sha-Tawa-Schrein
O Hebra-Turm
108 Kama-Rahi-Schrein
109 Myosu-Shino-Schrein
110 Hiya-Miu-Schrein
111 To-Kumo-Schrein
112 Shada-Ada-Schrein
113 Gaoma-Asa-Schrein
114 Rah-Kua-Schrein
115 Sha-Gema-Schrein
116 Kaza-Tokki-Schrein
117 Ri-Mosa-Schrein
118 Nokki-Mihi-Schrein
119 Rano-Kuhii-Schrein
120 Dounba-Ta-Schrein
Dorf
Relevanter Ort
Schloss Hyrule
Stall
Turm
Schrein
Institut
Schrein des Lebens